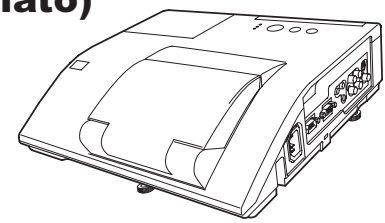
Proiettore

ED-A220N

(Tipo n° ED-A220NM)

Manuale d'istruzioni (dettagliato)
Guida operativa



Grazie per avere acquistato questo proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di utilizzare questo prodotto leggere tutti i manuali relativi al prodotto stesso. Leggere innanzitutto la "**Guide di sicurezza**". Dopo la consultazione conservare i manuali in un luogo sicuro come futuro riferimento.

Informazioni sul manuale

In questo manuale sono raffigurati numerosi simboli. Il significato di questi simboli è indicato qui di seguito.

⚠**AVVERTENZA**	Questo simbolo indica importanti informazioni. Ignorarle potrebbe causare danni fisici oppure la morte dell'utente.
⚠**CAUTELA**	Questo simbolo indica importanti informazioni. Ignorarle potrebbe comportare danni fisici o il ferimento dell'utente a causa di operazioni errate.
DICHIARAZIONE	Questa voce notifica la possibilità di eventuali problemi.
🕮	Consultare le pagine a cui il simbolo si riferisce.

NOTA • Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire in questo manuale.
• È vietata la riproduzione, la trasmissione o la copia di parti di questo documento o dell'intero documento senza esplicita autorizzazione scritta.

Informazioni sui marchi commerciali

- Mac® è un marchio di fabbrica depositato di Apple Inc.
- Windows®, DirectDraw® e Direct3D® sono marchi di fabbrica depositati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.
- VESA e DDC sono marchi registrati di Video Electronics Standard Association.
- HDMI, il logo HDMI, e High-Definition Multimedia Interface sono marchi o marchi registrati di HDMI Licensing LLC. negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Trademark PJLink™ è un marchio di fabbrica applicato per i diritti dei marchi di fabbrica in Giappone, Stati Uniti d'America e altri paesi e zone.
- Blu-ray Disc™ e Blu-ray™ sono marchi registrati della Blu-ray Disc Association.

Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi titolari.

HITACHI
Inspire the Next

Leggere prima questa Guida di sicurezza.

Proiettore

Manuale d'istruzioni - Guide di sicurezza

Grazie per aver acquistato questo proiettore.

⚠ **AVVERTENZA • Prima dell'uso, leggere i manuali dell'utente di questo proiettore, per garantire un utilizzo sicuro grazie alla comprensione delle istruzioni. Dopo la lettura, conservare questi manuali in un posto sicuro, per riferimento futuro. Un uso non corretto di questo prodotto può potenzialmente provocare ferite personali o danni fisici. Il produttore non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi danno causato da un uso non corretto, cioè al di fuori dell'uso normale definito nei manuali di questo proiettore.**

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale.
• E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

Simboli

Nel presente manuale di istruzioni e sui prodotti stessi sono utilizzati diversi simboli atti a garantire un corretto utilizzo, evitare rischi per l'utente e per le altre persone, nonché evitare danni alla proprietà. I significati di questi simboli sono qui di seguito riportati. E' importante che leggiate attentamente le descrizioni e ne comprendiate totalmente il significato.

⚠ **AVVERTENZA**	Questo simbolo riporta un tipo di informazione da non ignorare per evitare rischi di lesioni personali o anche morte, per maneggiamento errato dell'apparecchio.
⚠ **ATTENZIONE**	Questo simbolo riporta un tipo di informazione da non ignorare per evitare eventuali rischi di lesioni personali o danni fisici per maneggiamento errato dell'apparecchio.

Simboli tipici

Questo simbolo indica un'avvertenza aggiuntiva (note di attenzione incluse). Viene riportata un'illustrazione atta a chiarirne il contenuto.

Questo simbolo indica un divieto. Il contenuto sarà chiaramente indicato nell' ambito di un'illustrazione o nelle sue vicinanze (il simbolo riportato sulla sinistra indica divieto di smontaggio).

Questo simbolo indica un obbligo. Il contenuto sarà chiaramente indicato nell' ambito di un'illustrazione o nelle sue vicinanze (il simbolo riportato sulla sinistra indica che la spina deve essere scollegata dalla presa di corrente).

Precauzioni di sicurezza

⚠ AVVERTENZA

Non usare mai il proiettore in caso di problemi.

Un funzionamento anormale quale emissione di fumo, odori strani, nessuna visualizzazione d'immagine, nessuna emissione di suono o suono troppo alto, parte esterna del proiettore o elementi o cavi danneggiati, penetrazione di liquidi o di corpi estranei, etc. può provocare incendi o scosse elettriche.
In questo caso, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione e staccare la spina dalla presa. Controllare che non vi sia più emissione di fumo o d'odore, quindi rivolgersi al rivenditore. Non tentare mai di ripararlo personalmente perché potrebbe essere pericoloso.
• La presa deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile.

Scollegare la spina dalla presa di corrente.

Adottare particolari precauzioni per dei bambini e animali.

Maneggio incorretto potrebbe dare luogo a fuoco, colpo elettrico, danno, scottatura o problema di visione.
Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini e animali domestici.

Non introdurre liquidi o corpi estranei.

La penetrazione di liquidi o di corpi estranei potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
Adottare le precauzioni necessarie nelle case dove vi sono bambini.
In caso di penetrazione di liquidi o di corpi estranei all'interno del proiettore, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione e staccare la spina dalla presa e rivolgersi al rivenditore.
• Non collocare il proiettore nei pressi dell'acqua (ad esempio in un bagno, su una spiaggia e così via).
• Non esporre il proiettore alla pioggia o all'umidità. Non collocare il proiettore in ambienti esterni.
• Non collocare vasi di fiori, vasi, tazze, cosmetici, liquidi, quali acqua, etc. sopra o attorno al proiettore.
• Non collocare oggetti di metallo, combustibili, etc. sopra o attorno al proiettore.
• Per evitare che dei corpi estranei finiscano dentro il proiettore, non riporlo in custodia, o in borsa, insieme ad altre cose a parte gli accessori, connettori e cavi di trasmissione segnali, del proiettore stesso.

Non smontare o modificare mai il prodotto.

Il proiettore contiene componenti ad alta tensione. Le modifiche e/o lo smontaggio del proiettore o degli accessori possono provocare incendi o folgorazioni.
• Non aprire mai la parte esterna del proiettore.
• Chiedere al rivenditore di eseguire le riparazioni e la pulizia interna.

Non smontare.

Non urtare o far cadere il proiettore.

L'urto e/o la rottura del proiettore potrebbe provocare delle lesioni, mentre l'uso continuo in queste condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
In caso d'urto, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione, staccare la spina dalla presa e rivolgersi al rivenditore.

Non collocare il proiettore su una superficie instabile.

La caduta e/o la rottura del proiettore potrebbe provocare delle lesioni, mentre l'uso continuo in queste condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
• Non collocare il proiettore su superfici instabili, inclinate o vibranti quali sostegni oscillanti o inclinati.
• Bloccare le ruote con i relativi fermi se il proiettore è posato su un sostegno dotato di ruote.
• Non collocare il proiettore in posizione capovolta o con l'obiettivo rivolto verso l'alto o verso il basso.
• Nel caso di un'installazione di soffitto o il piaccia, contatti il Suo rivenditore di fronte ad installazione.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ AVVERTENZA

Controllare le temperature elevate del proiettore.
L'accensione della lampada genera alte temperature. Potrebbe essere fonte d'incendio o di bruciature. Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini.
Non toccare le lenti, i ventilatori e le aperture di ventilazione durante l'uso o subito dopo, per evitare bruciature. Controllare la ventilazione.
• Mantenere uno spazio pari o uguale a 30 cm tra i lati ed altri oggetti, per esempio muri.
• Non posizionare il proiettore su una tavola di metallo o su qualche altro oggetto poco resistente al calore.
• Non collocare nulla sulle lenti, sui ventilatori e sulle aperture di ventilazione del proiettore.
• Non utilizzare con i fori di ventilazione rivolti verso il basso.
• Non coprire il proiettore con tovaglie, etc.
• Non collocare il proiettore su un tappeto o su un letto.

Non guardare mai attraverso le lenti o le aperture quando la lampada è accesa.
La luce potente può danneggiare la vista. Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini.

Utilizzare solo il cavo di alimentazione corretto e la presa di rete corretta.
Un'alimentazione errata potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
• Usare solo la presa d'alimentazione corretta secondo le indicazioni che figurano sul proiettore e le norme di sicurezza.
• Il cordone d'alimentazione incluso deve essere usato in base al tipo di presa usato.

Controllare il collegamento del cordone d'alimentazione.
Il collegamento errato del cordone d'alimentazione potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
• Non toccare il cordone d'alimentazione con le mani bagnate.
• Controllare che la parte di collegamento del cordone d'alimentazione sia pulita (priva di polvere), prima di usarlo. Usare un panno morbido e asciutto per pulire la spina del cordone.
• Inserire la spina nella presa in modo fermo. Evitare di usare una presa allentata, insicura o un contatto difettoso.

Assicurarsi di collegare il filo di terra.
Collegare il terminale di messa a terra dell'ingresso in c.a. di questa unità con il terminale di messa a terra presente nell'edificio, utilizzando il cavo di alimentazione corretto; altrimenti, è possibile provocare incendi o folgorazioni.
• Non estrarre l'anima del cavo di alimentazione.

Collegare saldamente il filo di messa a terra.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ AVVERTENZA

Fare attenzione nel maneggiare la lampada sorgente di luce.

Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. È possibile che la lampada si rompa con un forte scoppio, oppure si fulmini. Quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si spandano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio.

Leggere con attenzione la sezione "Lampada".

Usare cautela nel maneggiare il cordone d'alimentazione ed i cavi di collegamento esterni.

L'uso continuato di un cordone d'alimentazione o di cavi danneggiati può provocare incendi o scosse elettriche. Non riscaldare, premere o tendere in modo eccessivo il cordone d'alimentazione ed i cavi.

Se il cordone d'alimentazione o i cavi sono danneggiati (conduttori interni esposti o rotti, etc.) rivolgersi al rivenditore.

• Non collocare il proiettore o oggetti pesanti sul cordone d'alimentazione e sui cavi. Non collocare inoltre coperture, etc. sugli stessi perché ciò potrebbe favorire l'appoggio accidentale di oggetti pesanti sul cordone d'alimentazione o sui cavi nascosti.

• Non tirare il cordone d'alimentazione ed i cavi. Per collegare e scollegare il cordone d'alimentazione ed i cavi, tenere con la mano la spina o il connettore.

• Non collocare il cordone vicino ad un riscaldatore.

• Evitare di piegare il cordone d'alimentazione ad angolo retto.

• Non tentare di eseguire interventi sul cordone d'alimentazione.

Usare cautela nel maneggiare le pile del telecomando.

La manipolazione errata delle pile potrebbe provocare incendi o lesioni personali. Le pile possono esplodere se non sono maneggiate correttamente.

• Tenere le pile lontane dalla portata di bambini e animali domestici. In caso d'ingestione rivolgersi immediatamente ad un medico per un soccorso tempestivo.

• Non lasciare cadere le pile nel fuoco o nell'acqua.

• Evitare ambienti a rischio d'incendio o di alte temperature.

• Non prendere le pile con pinzette metalliche.

• Conservare le pile in luogo scuro, fresco e asciutto.

• Evitare di cortocircuitare le pile.

• Non ricaricare, smontare, né saldare le pile.

• Non far cadere le pile.

• Utilizzare solo le batterie specificate nell'altro manuale di questo proiettore.

• Controllare che i morsetti positivo e negativo siano correttamente allineati quando si caricano le pile.

• In caso di perdite dalle pile, pulire accuratamente il liquido fuoriuscito e sostituire le pile.

Se il liquido fuoriuscito entra in contatto con la pelle o con i vestiti, sciacquare abbondantemente con acqua.

• Rispettare le norme locali per lo smaltimento delle pile usate.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ ATTENZIONE

Usare cautela nello spostare il proiettore.

La negligenza può provocare lesioni o danni.

• Non spostare il proiettore durante l'uso. Prima di spostarlo, scollegare il cordone d'alimentazione e tutti i collegamenti esterni e chiudere lo sportellino scorrevole o cappuccio delle lenti.

• Evitate urti o colpi al proiettore.

• Non trascinare il proiettore.

• Per il trasporto, usare la custodia acclusa o la borsa, se fornita.

Non collocare nulla sulla parte superiore del proiettore.

Il deposito di oggetti sul proiettore può provocare squilibrio o cadute con conseguenti lesioni personali o danni. Adottare le precauzioni necessarie nelle case dove vi sono bambini.

Non fissare al proiettore niente di diverso dagli elementi specificati.

La mancata osservanza di questa precauzione può causare ferite o danni.

• Alcuni proiettori sono dotati di una filettatura a vite nella parte dell'obiettivo. Non fissare alla filettatura a vite niente di diverso dalle opzioni specificate (del tipo di un obiettivo di conversione).

Evitare i luoghi fumosi, umidi o polverosi.

Se si posiziona il proiettore in un luogo fumoso, molto umido o polveroso, la fuliggine untuosa o il gas corrosivo possono provocare incendi o folgorazioni.

• Non collocare il proiettore in luoghi fumosi, umidi o polverosi (ad esempio in aree per fumatori, nelle cucine, su una spiaggia e così via). Non collocare il proiettore in ambienti esterni.

• Non utilizzare un umidificatore nei pressi del proiettore.

Fare attenzione che il filtro dell'aria consenta una ventilazione normale.

Il filtro dell'aria deve essere pulito periodicamente. Se il filtro dell'aria si ottura a causa della polvere o di elementi simili, la temperatura interna aumenta e ciò può provocare un malfunzionamento. Il proiettore può visualizzare un messaggio del tipo "CONTROLLO FLUSSO ARIA" oppure può eseguire lo spegnimento automatico, per prevenire l'aumento del livello del calore interno.

• Se gli indicatori o un messaggio avvisano di pulire il filtro dell'aria, pulirlo prima possibile.

• Se non si riesce a togliere la sporcizia dal filtro o se il filtro si danneggia, sostituirlo.

• Utilizzare solo un filtro dell'aria del tipo specificato. Ordinare al proprio rivenditore il filtro dell'aria specificato nell'altro manuale di questo proiettore.

• Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria. È possibile montare il filtro dell'aria quando si acquista una lampada di ricambio per questo proiettore.

• Non accendere il proiettore senza filtro dell'aria.

Evitare ambienti con temperature elevate.

Il calore può influenzare in modo negativo la parte esterna del proiettore ed altre parti. Non esporre il proiettore, il telecomando ed altre parti alla luce diretta del sole o vicino ad un oggetto caldo, quale un riscaldatore, etc.

Evitate i campi magnetici.

Raccomandiamo di non sottoporre il proiettore né di avvicinarlo a campi magnetici non protetti o non schermati. (Quali, ad esempio, i dispositivi di sicurezza magnetici o gli accessori del proiettore, non forniti dal produttore di quest'ultimo, che contengano materiali magnetici.) L'azione dei corpi magnetici può compromettere il corretto funzionamento delle parti meccaniche interne del proiettore, con eventuale riduzione della velocità della ventola di raffreddamento od il suo arresto e, quindi, lo spegnimento totale dell'apparecchio.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ ATTENZIONE

Scollegare la spina dalla presa di corrente.

Togliere il cordone d'alimentazione per la disconnessione totale.

• Per motivi di sicurezza, scollegare il cordone d'alimentazione se il proiettore non sarà usato per periodi prolungati.
• Prima di pulirlo disattivare e scollegare dalla presa il proiettore. Il non rispetto di quest'istruzione potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

Richiedere al rivenditore di pulire l'interno del proiettore una volta l'anno.

L'accumulo di polvere all'interno del proiettore può provocare incendi o errato funzionamento.
La pulizia dell'interno del proiettore è più efficace se è eseguita prima dei periodi umidi, quali la stagione delle piogge.
• Non pulire l'interno personalmente perché è pericoloso.

NOTA

Evitare ogni urto al telecomando.

Un urto può danneggiare o provocare un errato funzionamento del telecomando.
• Prestare attenzione a non far cadere il telecomando.
• Non appoggiare il proiettore o oggetti pesanti sul telecomando.

Avere cura delle lenti.

• Chiudere lo sportellino scorrevole o cappuccio delle lenti per evitare graffi alla superficie delle lenti quando il proiettore non è in uso.
• Non toccare le lenti per evitare di appannare o sporcare le lenti con conseguente deterioramento della qualità dell'immagine.
• Usare tessuti specifici per lenti, disponibili in commercio, per pulire le lenti (per la pulizia delle macchine fotografiche, occhiali, etc.). Prestare attenzione a non graffiare le lenti con oggetti duri.

Avere cura della parte esterna del proiettore e del telecomando.

Un'errata cura può provocare danni quali scolorimento, distacco della vernice, etc.
• Usare un panno morbido per pulire la parte esterna del proiettore, il quadro di comando ed il telecomando. Se molto sporchi, diluire un detergente neutro in acqua, bagnare e strizzare bene il panno morbido, pulire, quindi asciugare con un panno asciutto. Non usare nessun detergente senza diluirlo.
• Non usare prodotti in spray, solventi, sostanze volatili o detergenti abrasivi.
• Prima di usare sostanze chimiche, leggere e seguire scrupolosamente le istruzioni fornite.
• Non lasciare per lungo tempo a contatto con gomma o vinile.

Sulle chiazze luminose o scure.

Qualora sullo schermo si notino delle chiazze luminose o scure, si tratta di una caratteristica tipica degli schermi a cristalli liquidi, e non rappresentano né implicano un difetto dell'apparecchio.

Fare attenzione alle immagini residue sul pannello LCD.

Se il proiettore continua a proiettare un'istantanea, immagini statiche, immagini con rapporto tra larghezza e altezza di 16:9 in caso di 4:3 pannello o immagini simili per lungo tempo, o se il proiettore proietta tali immagini ripetutamente, sul pannello LCD potrebbero restare immagini residue.

Precauzioni di sicurezza (continua)

NOTA

Informazione sulle parti di consumo.
La lampada, i pannelli LCD, i polarizzatori e gli altri componenti ottici, il filtro dell'aria e le ventole di raffreddamento sono tutti caratterizzati da una diversa durata. Queste parti potrebbero necessitare di sostituzione dopo un lungo periodo di utilizzo.
• Questo prodotto non è stato concepito per essere utilizzato per un lungo periodo. La sua durata potrebbe ridursi in caso di utilizzo continuato per 6 ore o più, oppure per 6 ore o più quotidianamente (anche se in modo non continuato), ovvero in caso di uso ripetitivo, mentre le suddette parti potrebbero richiedere la sostituzione ancor prima del trascorrere di un anno dal primo utilizzo.
• Qualsiasi inclinazione dell'apparecchio oltre il limite di regolazione consentito e riportato in questi manuali d'istruzioni potrebbe ridurre la durata delle parti di consumo.

Prima di accendere, far raffreddare adeguatamente il proiettore.
Dopo aver spento il proiettore, premere l'interruttore di riavvio o interrompere l' alimentazione e lasciar raffreddare adeguatamente il proiettore.
Operare con il proiettore ad alta temperatura causa danni all'elettrodo e la non accensione della lampada.

Evitare raggi di luce molto forti.
Qualsiasi raggio di luce (quali raggi solari diretti o illuminazione di una stanza) diretto sul sensore del telecomando può danneggiarlo.
Evitare le interferenze radio.

Qualsiasi interferenza radio può dare origine ad immagini confuse o a rumore.
• Evitare di collocare generatori di onde radio, quali telefoni portatili, ricetrasmettitori, etc. vicino al proiettore.

Caratteristiche di visualizzazione.
Le condizioni di visualizzazione del proiettore (quali colori, contrasto, etc.) dipendono dalle caratteristiche dello schermo, perché il proiettore usa un display a cristalli liquidi. Le condizioni di visualizzazione possono essere diverse da quelle del CRT.
• Non usare schermi polarizzati. Possono dare origine a immagini rosse.

Accendere/Spegnere il proiettore nel modo corretto.
Per evitare problemi, accendere/spegnere il proiettore nel modo corretto secondo quando indicato nel seguito se non diversamente specificato.
• Accendere il proiettore prima del computer o del videoregistratore.
• Spegnere il proiettore dopo il computer o il videoregistratore.

Aver cura di non affaticare la vista.
Far riposare periodicamente gli occhi.

Impostare il volume su un livello adeguato onde evitare di disturbare altre persone.
• E' consigliabile mantenere il volume basso e chiudere le finestre di notte per non disturbare i vicini.

Collegamento con un computer di tipo notebook
Per collegare un computer di tipo notebook, abilitare l'uscita immagine esterna RGB (predisporre la visualizzazione CRT o la visualizzazione simultanea LCD e CRT).
Leggere il manuale d'istruzioni del computer notebook per maggiori informazioni.

Lampada

⚠ AVVERTENZA

ALTA TENSIONE

ALTA TEMPERATURA

ALTA PRESSIONE

Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sballottata, graffiata, maneggiata a caldo o usurata con il tempo, la lampada può **rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi.** Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle.
Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si spandano **frammenti di vetro** e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca **gas contenente mercurio.**

Riguardo lo smaltimento della lampada • Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non buttare nella spazzatura. Smaltire nei modi previsti dalla legislazione locale.
Per il riciclaggio della lampada, rivolgersi a www.lamprecycle.org. (negli USA)
Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale o www.eiae.org (negli USA) o www.epsc.ca (in Canada).
Per ulteriori unformazioni, rivolgersi al rivenditore.

Staccare la spina dalla presa di corrente

• Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa di rete e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. I frammenti di vetro potrebbero danneggiare l'interno del proiettore oppure provocare ferite all'utente durante l'uso, per cui non tentare di pulire il proiettore o di sostituire la lampada personalmente.
• Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e stare attenti a non respirare il gas che fuoriesce dalla feritoie del proiettore e a non permettergli di entrare negli occhi o in bocca.
• Prima di sostituire la lampada, verificare che l'alimentazione sia spenta e che il cavo di alimentazione sia disinserito, quindi attendere per almeno 45 minuti perché la lampada si raffreddi a sufficienza. Se si maneggia la lampada quando è ancora calda, si può incorre in ustioni e si può danneggiare la lampada stessa.

• Non aprire il coperchio della lampada quando il proiettore è sospeso in alto. Sarebbe pericoloso, poiché se la lampadina della lampada fosse rotta, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra. Inoltre, lavorare in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada.
• Non usare il proiettore senza il coperchio della lampada al suo posto. Nel caso di sostituzione della lampada, verificare che le viti siano avvitate saldamente. Viti allentate possono causare danni o ferite.

• Utilizzare solo lampade del tipo specificato.
• Se la lampada si guasta subito dopo il primo uso, è possibile che oltre alla lampada stessa esistano anche altri problemi elettrici altrove. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza.
• Maneggiare con cura: scosse o graffi possono causare lo scoppio del bulbo della lampada durante l'uso.
• L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può determinarne l'annerimento, la mancata accensione oppure la rottura. Si raccomanda di sostituire la lampada al più presto possibile qualora le immagini appaiano scure oppure al decadimento delle tonalità dei colori. L'utilizzo di lampade già usate; ciò potrebbe unfatti dar luogo a danneggiamenti.

Avvisi di legge

Avviso FCC

Questo apparecchio è conforme alla sezione 15 dei regolamenti FCC. Il suo funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) l'apparecchio non dovrà causare interferenze dannose e (2) questo apparecchio deve accettare qualsiasi interferenza in ricezione incluse quelle che potrebbero causare un funzionamento non desiderato.

AVVERTENZA : Questo apparecchio genera, usa e può irradiare energia da frequenze radio e, se non viene installato e usato conformemente alle istruzioni, può provocare interferenze dannose alle comunicazioni radio. In ogni caso, non è garantito che non si verifichino interferenze in particolari installazioni. Se questo apparecchio causa interferenze dannose alla ricezione di trasmissioni radio o televisive, la qual cosa è verificabile accendendo e spegnendo l'apparecchio stesso, si incoraggio l'utente a provare a eliminare le interferenze tramite una o più delle contromisure seguenti:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchio e il ricevitore.
- Collegare l'apparecchio a una presa di un circuito diverso da quello al quale è collegato il ricevitore.
- Per ulteriore assistenza, consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV di esperienza.

ISTRUZIONI PER GLI UTENTI: Alcuni cavi devono essere utilizzati con un conduttore interno isolato. Per il collegamento, utilizzare il cavo in dotazione o un cavo del tipo specificato. Per i cavi che hanno un conduttore interno isolato solo a un'estremità, collegare il conduttore interno isolato al proiettore.

Garanzia e assistenza successiva

A meno che non si noti qualcosa di anomalo nel funzionamento (del tipo delle eventualità citate nel primo paragrafo di AVVERTENZA di questo manuale), quando si verifica un problema con l'apparecchio, prima di tutto consultare la sezione " Guida Alla Risoluzione Dei Problemi " del " Guida operativa" e poi eseguire i controlli suggeriti.

Se in questo modo non si riesce a risolvere il problema, contattare il rivenditore o il centro di assistenza. In questo modo verrà comunicata all'utente quale condizione di garanzia è possibile applicare.

Indice

Introduzione 3
Caratteristiche 3
Verifica del contenuto della confezione . 3
Nomi dei componenti 4
Configurazione 7
Posizionamento 7
Collegamento alle periferiche 9
Collegamento alla rete elettrica . . . 14
Utilizzo della barra e dello slot di sicurezza . 14
Utilizzo del coperchio per i cavi . . . 15
Telecomando 16
Inserimento delle batterie 16
Segnali del telecomando 16
Modifica della frequenza del segnale del telecomando . . . 17
Uso come semplice mouse & tastiera PC . 17
Accensione/spegnimento . . . 18
Accensione 18
Spegnimento 19
Operazioni 20
Regolazione del volume 20
Funzione mute 20
Selezione di un segnale d'ingresso 20
Ricerca di un segnale d'ingresso . . 22
Selezione del rapporto larghezza/altezza . 22
Regolazione dell'altezza del proiettore . 23
Regolazione dello zoom e del focus . . 23
Utilizzo della funzione di regolazione automatica 24
Regolazione della posizione 25
Correzione dell'effetto keystone . . . 25
Utilizzo della funzione di ingrandimento . 26
Blocco temporaneo dello schermo . 27
Cancellazione temporanea dello schermo . 27
Utilizzo della funzione menu 28
MENU FACILE 30
Larg./alt., Zoom d, Keystone, Keystone, Adatt. esatto, Modo immag., Modalità eco, Specchio, Reset, Tempo filtro, Lingua, Menú avanzato, Uscita
Menu FOTO 32
Lumin., Contrasto, Gamma, Temp. col., Colore, Chiari, Nitidezza, Iris attivo, Memoria
Menu IMMAGINE 35
Larg./alt., Overscan, Posiz v, Posiz h, Fase h, Form.h, Esegue autoregolazione
Menu IMMET 38
Progressiv, R.d. video, Spazio col., Formato video, Formato hdmi, Gamma hdmi, Ingresso computer, Stop foto, Risoluzione
Menu IMPOSTA 42
Zoom d, Shift d, Posizione immag., Keystone, Keystone, Adatt. esatto, Mod.eco auto, Modalità eco, Specchio, Mod. attesa, Uscita schermo
Menu AUDIO 45
Volume, Speaker, Sorgente audio, Hdmi audio, Livello mic, Volume mic
Menu SCHERMO 47
Lingua, Pos. menu, Sp.vuoto, Avviare, Schermata, Bl.Schermata, Messaggio, Nome sorg., Modello, C.c.
Menu OPZ. 53
Auto search, Accens. dir., Spegn. auto, Usb type b, Tempo lampada, Tempo filtro, Tasto pers., Sorgente, Servizio
Menu RETE 64
Imposta, Nome proiettore, Immagini, Amx d.d., Presentaz., Info, Servizio
Menu SICUREZZA 71
Cambio password sicurezza, Password Schermata, Blocco pin, Rilev. spostamento, Passw. testi, Vis. testi, Scrivi testi
Strumenti di presentazione . . 77
Presentazione SENZA PC 77
Modalità Miniatura, Modalità Schermo intero, Modalità Sequenza, Playlist
Display USB 86
Menu del tasto destro, Menu Mobile, Finestra Opzioni
Manutenzione 89
Sostituzione della lampada 89
Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria . 91
Sostituzione della batteria dell'orologio interno 93
Cura dello specchio e della lente . . 94
Altre precauzioni 95
Risoluzione dei problemi 96
Messaggi d'errore 96
Indicatori di avvertimento 98
Reset di tutte le impostazioni 100
Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio 100
Dati tecnici 104

Introduzione

Caratteristiche

Il proiettore vi permette un ampio uso con le seguenti caratteristiche.

- ✓ L'obiettivo unico e il sistema di specchi producono un'ampia immagine proiettata da distanza ravvicinata, che vi consente un ampio campo d'impiego del proiettore.
- ✓ Lo sportellino della lente motorizzato vi permette un uso molto semplice del proiettore.
- ✓ Si prevede che il sistema di filtro a doppio strato duri più a lungo e richieda manutenzione meno frequentemente.
- ✓ La porta **HDMI** può supportare vari apparecchi d'immagine che hanno un'interfaccia digitale per ottenere immagini più chiare su uno schermo.
- ✓ È possibile controllare e monitorare il proiettore mediante il collegamento LAN.
- ✓ La rete di questo proiettore supporta lo standard PJLink™.
- ✓ PJLink™ è uno standard unificato per il funzionamento e il controllo dei proiettori di dati.

  PJLink™ consente il controllo centralizzato dei proiettori fabbricati da diversi venditori e i proiettori possono essere utilizzati tramite un controller. Le apparecchiature conformi allo standard PJLink™ possono essere gestite e controllate in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, a prescindere dal produttore.
  Per il comando di PJLink™, vedere "Technical".
  Per le specifiche di PJLink™, vedere il sito web della Japan Business Machine and Information System Industries Association.
  URL: http://pjlink.jbmia.or.jp (da dicembre 2009)

Verifica del contenuto della confezione

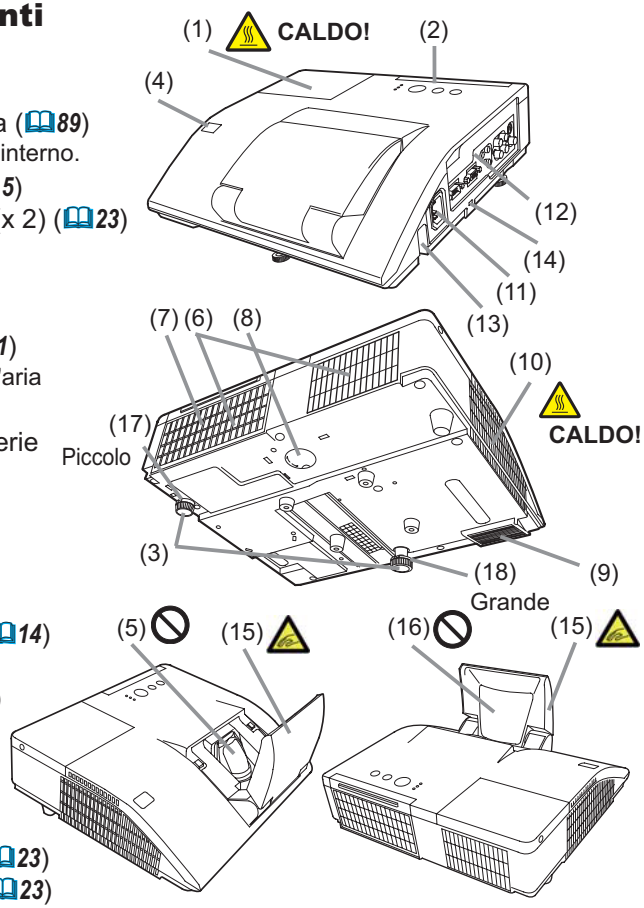
Consultare la sezione **Contenuto della confezione** del **Manuale d'istruzioni (condensato)** in opuscolo. In dotazione al proiettore sono forniti i componenti qui indicati. Se risulta mancante qualche componente, contattare immediatamente il rivenditore.

NOTA • Conservare l'imballaggio originale per eventuali spedizioni future. Per spostare il proiettore utilizzare l'imballaggio originale. Prestare particolare attenzione all'obiettivo.

Nomi dei componenti

Proiettore

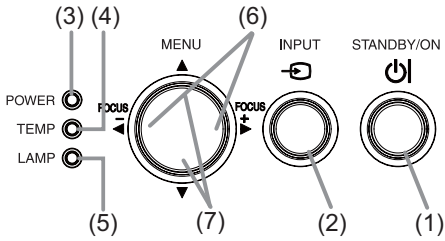
(1) Coperchio della lampada (📖*89*)
L'unità lampada si trova all'interno.
(2) Pannello di controllo (📖*5*)
(3) Piedini di sollevamento (x 2) (📖*23*)
(4) Sensore remoto (📖*16*)
(5) Obiettivo (📖*94*)
(6) Prese d'aria
(7) Coperchio del filtro (📖*91*)
Il filtro dell'aria e le prese d'aria sono all'interno.
(8) Coperchio del vano batterie
La batteria per l'orologio integrato si trova all'interno dell'apparecchio.
(9) Speaker (📖*12, 20, 45*)
(10) Foro di ventilazione
(11) **AC IN** (Ingresso AC) (📖*14*)
(12) Porte (📖*5*)
(13) Barra di sicurezza (📖*14*)
(14) Slot di sicurezza (📖*14*)
(15) Sportellino della lente (📖*94*)
(16) Specchio (📖*94*)
(17) Distanziatore (Piccolo) (📖*23*)
(18) Distanziatore (Grande) (📖*23*)



⚠**AVVERTENZA** ►**CALDO!** : Non toccare il coperchio della lampada e i fori di ventilazione durante l'utilizzo o dopo l'utilizzo. Pericolo di scottarsi!
►Fare attenzione con le dita in prossimità dello sportellino delle lenti, per evitare lesioni.
►Non guardare direttamente la lente o lo specchio di proiezione quando la lampada di proiezione è accesa in quanto i raggi possono causare danni agli occhi.
►Non utilizzare la barra e lo slot di sicurezza per impedire la caduta del proiettore perché questi componenti non sono destinati a questo scopo.

⚠**CAUTELA** ►Assicurare la normale ventilazione per evitare il surriscaldamento del proiettore. Non coprire, bloccare o intasare i fori di ventilazione. Nelle vicinanze delle prese d'aria non collocare oggetti che potrebbero venire risucchiati o attaccarsi. Pulire periodicamente il filtro dell'aria.

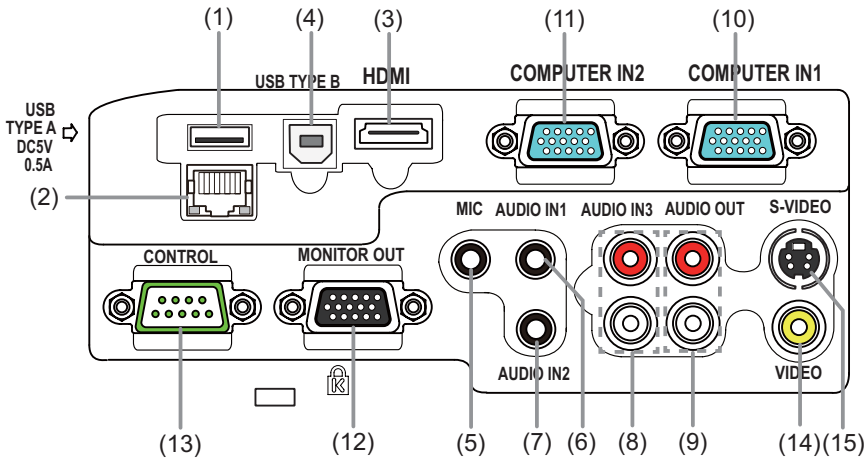
Pannello di controllo



(1) Pulsante **STANDBY/ON** (📖*18*)
(2) Pulsante **INPUT** (📖*20*)
(3) Indicatore **POWER** (📖*18, 98, 99*)
(4) Indicatore **TEMP** (📖*98, 99*)
(5) Indicatore **LAMP** (📖*98, 99*)
Tasti ◄/►/▲/▼
(6) Tasti **FOCUS +/-**
Quando nessun menù appare (📖*24*),
Tasti cursori ◄/► quando un menù appare (📖*28*). La funzione FOCUS +/- non è valida quando si seleziona la porta **USB TYPE A** come fonte di ingresso.
(7) Tasti **MENU**
Quando nessun menù appare (📖*28*), Tasti cursori ▲/▼ quando un menù appare (📖*28*).
I pulsanti ◄/►/▲/▼ sul proiettore funzionano solo come i tasti del cursore quando viene visualizzato il modello (📖*51*).

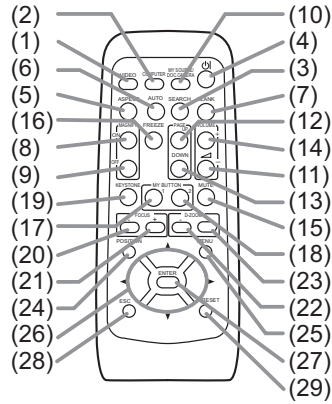
Porte (📖*9 ~ 13*)

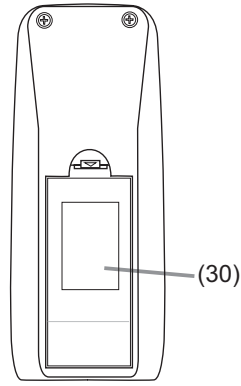
(1) Porta **USB TYPE A**
(2) Porta **LAN**
(3) Porta **HDMI**
(4) Porta **USB TYPE B**
(5) Porta **MIC**
(6) Porta **AUDIO IN1**
(7) Porta **AUDIO IN2**
(8) Porte **AUDIO IN3(L,R)**
(9) Porte **AUDIO OUT (L,R)**
(10) Porta **COMPUTER IN1**
(11) Porta **COMPUTER IN2**
(12) Porta **MONITOR OUT**
(13) Porta **CONTROL**
(14) Porta **VIDEO**
(15) Porta **S-VIDEO**



Telecomando

(1) Pulsante **VIDEO** (📖*21*)
(2) Pulsante **COMPUTER** (📖*21*)
(3) Pulsante **SEARCH** (📖*22*)
(4) Pulsante **STANDBY/ON** (📖*18*)
(5) Pulsante **ASPECT** (📖*22*)
(6) Pulsante **AUTO** (📖*24*)
(7) Pulsante **BLANK** (📖*27*)
(8) Pulsante **MAGNIFY-ON** (📖*26*)
(9) Pulsante **MAGNIFY- OFF** (📖*26*)
(10) Pulsante **MY SOURCE/DOC.CAMERA** (📖*21, 57*)
(11) Pulsante **VOLUME -** (📖*20*)
(12) Pulsante **PAGE UP** (📖*17*)
(13) Pulsante **PAGE DOWN** (📖*17*)
(14) Pulsante **VOLUME +** (📖*20*)
(15) Pulsante **MUTE** (📖*20*)
(16) Pulsante **FREEZE** (📖*27*)
(17) Pulsante **MY BUTTON 1** (📖*56*)
(18) Pulsante **MY BUTTON 2** (📖*56*)
(19) Pulsante **KEYSTONE** (📖*25*)
(20) Pulsante **FOCUS -** (📖*24*)
(21) Pulsante **FOCUS +** (📖*24*)
(22) Pulsante **D-ZOOM -** (📖*23*)
(23) Pulsante **D-ZOOM +** (📖*23*)
(24) Pulsante **POSITION** (📖*25, 29*)
(25) Pulsante **MENU** (📖*28, 29*)
(26) Cursori ▲/▼/◄/► (📖*28*)
(27) Pulsante **ENTER** (📖*28, 29*)
(28) Pulsante **ESC** (📖*28*)
(29) Pulsante **RESET** (📖*28*)
(30) Coperchio del vano batterie (📖*16*)





Retro del telecomando

Configurazione

Installare il proiettore a seconda dell'ambiente e dalla maniera in cui verrà utilizzato il proiettore.

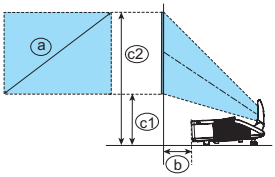
Posizionamento

Vedere le immagini e le tabelle riportate di seguito per impostare le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione.

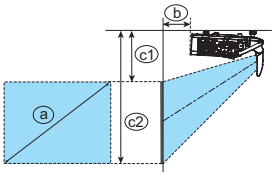
I valori indicati nella tabella sono stati calcolati per una risoluzione a schermo intero: 1024 x 768

ⓐ Formato dello schermo (diagonale) ⓑ Distanza di proiezione (± 8%) ⓒ1 , ⓒ2 Altezza dello schermo (± 8%)

• Su una superficie orizzontale



• Montato a parete o a soffitto



ⓐ Formato schermo (diagonale)		ⓑ Distanza proiettore		ⓒ1 Altezza schermo		ⓒ2 Altezza schermo	
tipo (pollici)	m	m	pollici	m	pollici	m	pollici
60	1,5	0,096	3,8	0,281	11,1	1,196	47,1
70	1,8	0,161	6,3	0,317	12,5	1,384	54,5
80	2,0	0,225	8,9	0,352	13,9	1,571	61,9
90	2,3	0,289	11,4	0,387	15,2	1,759	69,2
100	2,5	0,353	13,9	0,423	16,6	1,947	76,6

- Se il proiettore viene utilizzato a un'altitudine di circa 1600 m o superiore, impostare la VEL. VENTOLA della voce SERVIZIO nel Menu OPZ. su ALTO (📖58). Altrimenti, impostarla su NORMALE. Se il proiettore viene utilizzato con un'impostazione errata, potrebbe danneggiarsi o si potrebbero danneggiare le parti al suo interno.
- Nel caso di installazione in condizioni particolari, come a soffitto o a parete, potrebbero essere necessari gli accessori di montaggio specificati e l'assistenza. Prima di installare il proiettore, consultare il rivenditore per quanto riguarda l'installazione.

- Dopo l'installazione, se il proiettore è montato in un punto come il soffitto la parete, la posizione dello schermo potrebbe cambiare per effetto della flessibilità della plastica di cui è composto il corpo del proiettore. Qualora fossero necessarie ulteriori regolazioni, consultare il rivenditore o il personale di assistenza.
- La posizione dell'immagine proiettata e/o la messa a fuoco potrebbero cambiare durante la fase di riscaldamento (circa 30 minuti dall'accensione della lampada) o alla modificazione delle condizioni ambientali. Se necessario, regolare nuovamente la posizione dell'immagine e/o la messa a fuoco.
- Siccome il proiettore presenta una gittata molto corta, tenere presente che è necessario selezionare attentamente uno schermo per avere prestazioni migliori.

- Uno schermo morbido come uno schermo avvolgibile potrebbe provocare grosse distorsioni dell'immagine proiettata. Si consiglia di utilizzare uno schermo rigido come uno schermo da tavolo insieme a questo proiettore.
- Uno schermo ad alto guadagno come uno schermo a microsfere con un angolo di visione stretto non è adatto per questo proiettore. Si consiglia di utilizzare uno schermo a basso guadagno (intorno a 1,0) come uno schermo opaco con un ampio angolo di visione insieme a questo proiettore.
- Uno schermo con un motivo intrecciato potrebbe causare un effetto moiré sull'immagine proiettata, che non è un malfunzionamento del proiettore. Si consiglia di utilizzare uno schermo con meno effetti moiré insieme a questo proiettore.

(continua alla pagina seguente)

Posizionamento (continua)

⚠**AVVERTENZA** ►Posizionare il proiettore su una superficie stabile e orizzontale. Se il proiettore cade o viene urtato potrebbe riportare danni. Un proiettore danneggiato potrebbe incendiarsi e/o causare scosse elettriche.

- Non posizionare il proiettore su una superficie poco stabile, vacillante o sottoposta a vibrazioni come un ripiano inclinato o non fisso.
- Non collocare il proiettore di lato, in posizione frontale o posteriore.
- Consultate il vostro fornitore prima di un'installazione speciale come ad esempio a parete o a soffitto.

►Sistemare il proiettore in un luogo fresco e sufficientemente ventilato. Se il proiettore è sottoposto a temperature troppo elevate potrebbe prendere fuoco, oppure potrebbero verificarsi fulminazioni interne e/o malfunzionamenti.

- Non bloccare, intasare o coprire in altro modo i fori di ventlazione.
- Tenere una distanza di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, ad es. le pareti.
- Non collocare il proiettore su oggetti metallici o altri oggetti sensibili al calore.
- Non collocare né fissare nulla che possa bloccare l'obiettivo o i fori di ventilazione.
- Non appoggiare il proiettore su tappeti, cuscini o sul letto.
- Non esporre il proiettore alla luce diretta del sole o non collocarlo in vicinanza di oggetti molti caldi come caloriferi. Non posizionare il proiettore davanti al flusso d'aria di un condizionatore o di un impianto similare.
- Non collocare nessun oggetto vicino all'obiettivo, le feritoie di ventilazione o sul proiettore.
- Non disporre oggetti che potrebbero venire risucchiati o attaccarsi ai fori di ventilazione sulla base del proiettore. La base del proiettore è dotata di prese d'aria.

►Non esporre il proiettore all'acqua. Se viene esposto all'acqua o se liquidi penetrano all'interno, il proiettore potrebbe incendiarsi, non funzionare correttamente o provocare scosse elettriche.

- Non posizionare il proiettore in bagno o all'esterno.
- Non disporre recipienti contenenti liquidi nelle vicinanze del proiettore.
- Non posizionare il proiettore in un luogo dove viene utilizzato dell'olio, come l'olio da cucina o l'olio per macchine.

►Usare solo gli accessori di montaggio specificati dal produttore, e lasciare l'installazione e la rimozione del proiettore con gli accessori di montaggio al personale di assistenza.

- Leggere e conservare il manuale d'uso degli accessori di montaggio utilizzati.

⚠ **CAUTELA** ►Non collocare il proiettore in ambienti polverosi, umidi o fumosi. In queste condizioni il proiettore potrebbe prendere fuoco, causare scosse elettriche o non funzionare correttamente.

- Non sistemare il proiettore in vicinanza di umidificatori, in ambienti fumosi o in cucina. Inoltre, non utilizzare un umidificatore ad ultrasuoni in prossimità del proiettore. In caso contrario, il cloro e i minerali contenuti nell'acqua di rubinetto atomizzata potrebbero depositarsi nel proiettore provocando una degradazione dell'immagine o altri problemi.

►Riparare i sensori del proiettore dalla luce diretta.

►Non posizionare questo prodotto dove potrebbero verificarsi intereferenze causate dalle frequenze radio.

►Non posizionare questo prodotto in un campo magnetico.

Posizionamento (continua)

NOTA • Se il proiettore viene inclinato, spostato o scosso, si potrebbe avvertire un rumore metallico dovuto allo spostamento di un'aletta di controllo del flusso d'aria all'interno del proiettore. Non si tratta di un guasto né di un malfunzionamento.

Collegamento alle periferiche

Prima di collegare il proiettore ad una periferica, consultare il manuale della periferica per verificare che sia adatta ad essere collegata a questo proiettore e predisporre degli accessori necessari, come un cavo adatto al segnale della periferica.
Consultare il rivenditore quando l'accessorio necessario non si trova in dotazione con il prodotto o è danneggiato.
Dopo aver verificato che la periferica e il proiettore siano spenti, collegarli seguendo le istruzioni di seguito.

⚠**AVVERTENZA** ►Usare solamente gli accessori adatti. Altrimenti si potrebbe provocare un incendio o danni alla periferica e al proiettore.
- Usare solo gli accessori specificati o consigliati dal produttore del proiettore. Consultare il rivenditore quando l'accessorio necessario non si trova in dotazione con il prodotto o è danneggiato. Potrebbe essere regolato da qualche normativa.
- Nel caso di un cavo dotato di nucleo solo a un'estremità, collegare l'estremità dotata di nucleo al proiettore. Può essere imposto dalle normative EMI.
- Non smontare o modificare il proiettore e gli accessori.
- Non utilizzare accessori danneggiati. Fare attenzione a non danneggiare gli accessori. Disporre i cavi in modo da non calpestarli e farli rimanere impigliati.

⚠ **CAUTELA** ►Non accendere o spegnere il proiettore mentre è collegato ad una periferica in funzione, salvo che non sia specificato nelle istruzioni del manuale della periferica. Altrimenti si potrebbero verificare malfunzionamenti della periferica o del proiettore.
►Fare attenzione a non collegare un connettore alla porta sbagliata per errore. Altrimenti si potrebbero verificare malfunzionamenti della periferica o del proiettore.
- Per il collegamento accertarsi che la forma del connettore del cavo sia adatto alla porta.
- Per i connettori a vite assicurarsi che le viti siano ben salde.
- Utilizzare i cavi con spine dritte, non a forma di L, siccome le porte d'ingresso del proiettore sono incassate.

(continua alla pagina seguente)

Collegamento alle periferiche (continua)

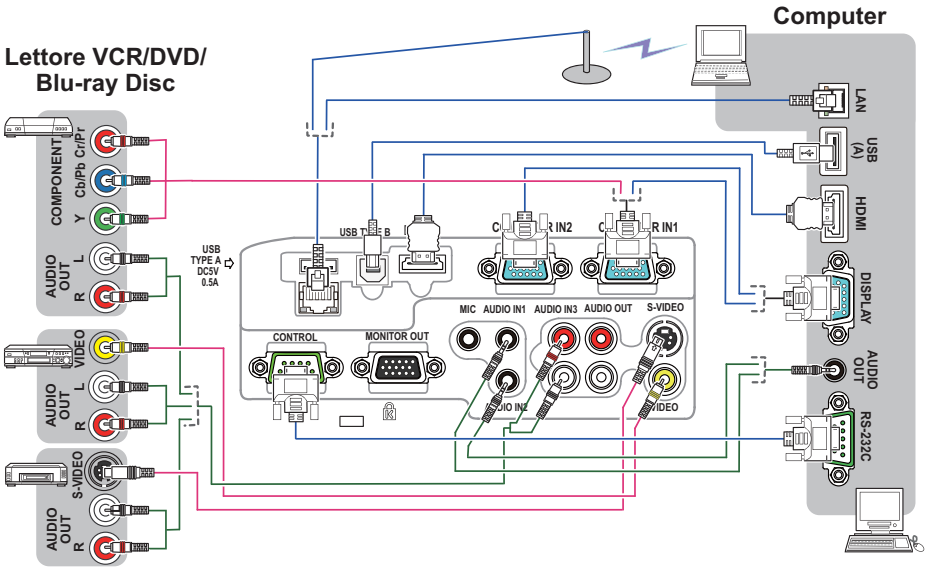
Funzione Plug-and-Play

• Plug-and-Play è un sistema composto da un computer, dal suo sistema operativo e da una periferica (ad es. dispositivi di visualizzazione). Il proiettore è compatibile con il sistema VESA DDC 2B. La funzione Plug-and-Play può essere utilizzata per collegare il proiettore a un computer che sia compatibile con il sistema VESA DDC (display data channel).

- Utilizzare questa funzione per collegare un cavo computer alla porta **COMPUTER IN1** (compatibile DDC 2B). La funzione Plug-and-Play potrebbe non funzionare correttamente per altri tipi di connessione.
- Utilizzare i driver standard del computer (il proiettore ha un monitor Plug-and-Play).

• Quando AUTO viene selezionato per la porta **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2** in INGRESSO COMPUTER del menu IMMET, quella porta accetterà i segnali video componente (📖*40*).

• Quando vengono collegate la porta **USB TYPE B** e la porta USB di tipo A del computer, è possibile utilizzare la porta **USB TYPE B** come porta d'ingresso delle immagini dal computer, o utilizzare il telecomando come semplice mouse e tastiera del computer (📖*17, 54*).



(continua alla pagina seguente)

Collegamento alle periferiche (continua)

NOTA • Prima di collegare il proiettore a un computer, consultare il manuale del computer e verificare la compatibilità del livello del segnale, i metodi di sincronizzazione e la risoluzione del display sul proiettore.
- Per alcuni tipi di segnale potrebbe essere necessario un adattatore per permettere la ricezione da parte del proiettore.
- Alcuni computer sono dotati di modalità a schermo multiplo che potrebbero includere segnali non compatibili con questo proiettore.
- Anche se il proiettore è in grado di elaborare segnali con risoluzione fino a UXGA (1600x1200), il segnale verrà convertito nel pannello di risoluzione del proiettore prima della visualizzazione. Il proiettore garantisce le migliori prestazioni per quanto riguarda la visualizzazione se il segnale in ingresso e il pannello del proiettore sono identici.

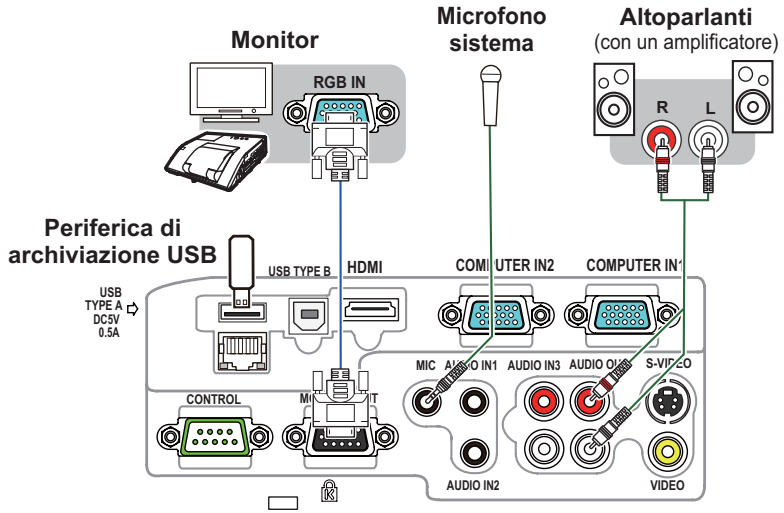
• Se si collega questo proiettore e un computer portatile, è necessario visualizzare lo schermo su un monitor esterno, oppure visualizzarlo simultaneamente sullo schermo interno e un monitor esterno. Consultare il manuale del computer per l'impostazione.

• A seconda del segnale d'ingresso, la funzione di regolazione automatica di questo proiettore potrebbe richiedere del tempo e non funzionare correttamente.
- Si prega di notare che un segnale di sincronizzazione composito o un segnale sync-on-green potrebbe confondere la funzione di regolazione automatica di questo proiettore (📖*40*).
- Se la funzione di regolazione automatica non funziona correttamente, la finestra di dialogo per impostare la risoluzione del display potrebbe non essere visualizzata. In tal caso, utilizzare una periferica di visualizzazione esterna. Potrebbe essere possibile visualizzare la finestra di dialogo e impostare una risoluzione del display appropriata.

(continua alla pagina seguente)

Collegamento alle periferiche (continua)

- Se si inserisce un dispositivo di archiviazione USB, come una memoria USB, nella porta **USB TYPE A** e si seleziona la porta come sorgente di ingresso, è possibile visualizzare le immagini archiviate nel dispositivo (77).
- È possibile collegare un microfono dinamico alla porta **MIC** tramite mini plug da 3,5 mm. In tal caso, l'altoparlante incorporato emette il suono dal microfono, anche se viene emesso il suono dal proiettore. È possibile immettere il segnale a livello di linea alla porta **MIC** da apparecchi come un microfono wireless. Quando si immette un segnale a livello di linea alla porta **MIC**, selezionare ELEVATA alla voce LIVELLO MIC del menu AUDIO. In modalità normale, è possibile regolare il volume del microfono separatamente dal volume del proiettore, utilizzando il menu.(46) In modalità standby, il volume del microfono è regolabile tramite i pulsanti **VOLUME +/-** sul telecomando, in sincronizzazione con il volume del proiettore.(20) Anche quando il suono del proiettore è impostato sulla modalità muta tramite la funzione SORGENTE AUDIO(45), il volume del microfono è regolabile. In entrambe le modalità (standby o normale), il pulsante **MUTE** sul telecomando agisce sui suoni del microfono e del proiettore.(20)



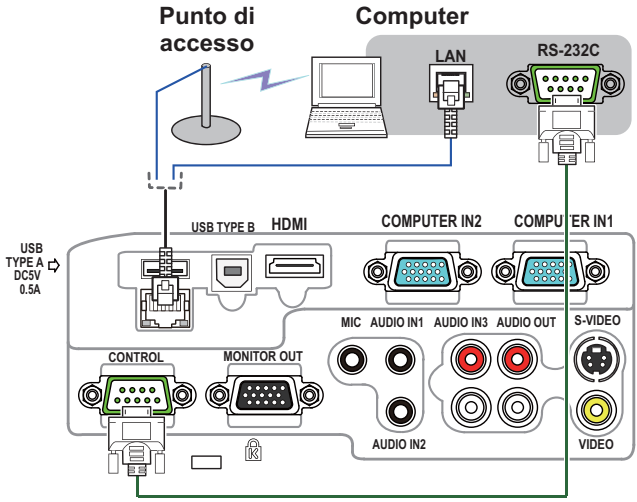
⚠**CAUTELA** ►Prima di rimuovere il dispositivo di archiviazione USB dalla porta del proiettore, assicurarsi di utilizzare la funzione RIMUOVERE USB sulla schermata miniatura per proteggere i propri dati (80).

NOTA • Se vengono prodotti dei forti feedback dall'altoparlante, allontanare il microfono dall'altoparlante stesso.
• Questo proiettore non supporta l'alimentazione plug-in per il microfono.

(continua alla pagina seguente)

Collegamento alle periferiche (continua)

Per utilizzare le funzioni di rete del proiettore, collegare la porta **LAN** alla porta LAN del computer, o ad un punto di accesso collegato al computer tramite LAN wireless, utilizzando un cavo LAN. Per utilizzare la funzione BRIDGE DI RETE, connettere la porta **CONTROL** e una porta RS-232C della periferica per comunicare come un terminale di rete. Ulteriori dettagli sulle funzioni rete sono indicati nel **Manuale d'istruzioni** – **Guide della rete**.

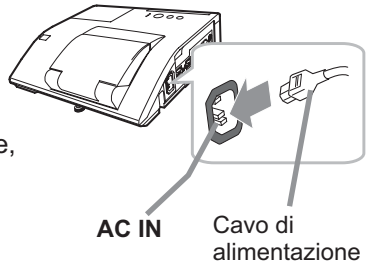


⚠**CAUTELA** ►Prima di collegare il proiettore a una rete, assicurarsi di ottenere il consenso dell'amministratore di rete (🕮*64*).
►Non collegare la porta **LAN** a reti con un voltaggio eccessivo.

NOTA • Se un dispositivo di archiviazione USB sovradimensionato blocca la porta **LAN**, utilizzare un cavo prolunga USB per collegare il dispositivo di archiviazione USB.

Collegamento alla rete elettrica

1. Collegare il connettore all'**AC IN** (ingresso AC) del proiettore.
2. Inserire saldamente il connettore nell'apposita presa. Entro un paio di secondi dopo la connessione del cavo di alimentazione, l'indicatore **POWER** si accenderà stabilmente con luce arancione.

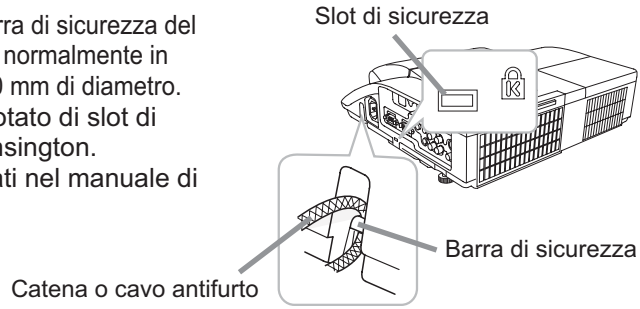


Si prega di ricordare che quando la funzione ACCENS. DIR. è attivata (📖53), la connessione dell'alimentazione accende il proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Usare cautela quando si connette il cavo elettrico; in caso di collegamento errato o difettoso il proiettore potrebbe prendere fuoco e/o causare scosse elettriche .
• Utilizzare il cavo di alimentazione in dotazione al proiettore. Se questo è danneggiato, contattare il rivenditore per ottenere un nuovo cavo.
• Inserire il cavo di alimentazione in una presa con voltaggio corrispondente al cavo. La presa di alimentazione deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile. Per scollegare l'apparecchio estrarre il cavo di alimentazione.
• Non modificare il cavo di alimentazione.

Utilizzo della barra e dello slot di sicurezza

È possibile agganciare alla barra di sicurezza del proiettore una catena antifurto normalmente in commercio o un cavo fino a 10 mm di diametro. Questo prodotto è inoltre dotato di slot di sicurezza per lucchetto Kensington. Ulteriori dettagli sono indicati nel manuale di sicurezza.



⚠**AVVERTENZA** ►Non utilizzare la barra e lo slot di sicurezza per impedire la caduta del proiettore perché questi componenti non sono destinati a questo scopo.
⚠**CAUTELA** ►Non sistemare la catena o il cavo antifurto vicino ai fori di ventilazione. Il proiettore potrebbe surriscaldarsi.

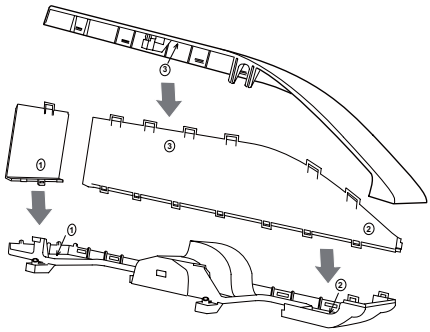
NOTA • La barra di sicurezze e lo slot di sicurezza non sono dispositivi antifurto completi. Si tratta di dispositivi antifurto da usare in combinazione con altri strumenti.

Utilizzo del coperchio per i cavi

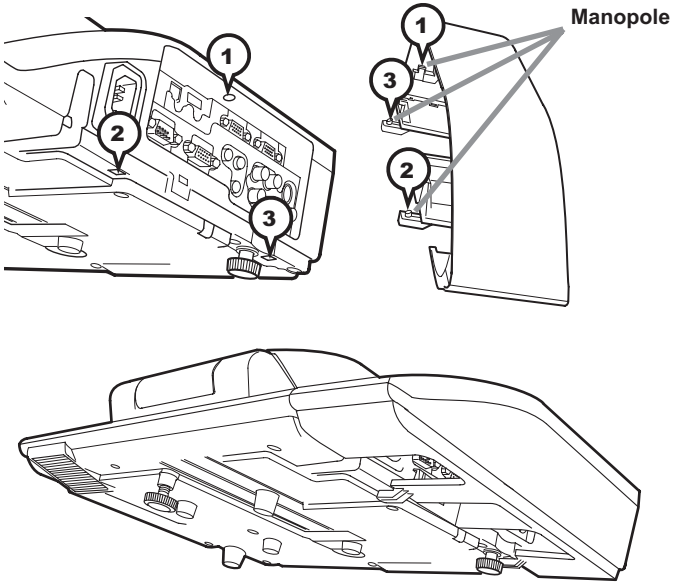
Utilizzare il coperchio per i cavi come protezione e copertura delle aree di collegamento.

1. Prima di tutto collegare i cavi di segnale ed il cavo di alimentazione al proiettore.

2. Unire le parti come mostrato in figura e assemblare il coperchio per i cavi.



3. Inserire le tre manopole sul coperchio per i cavi nei tre fori sul proiettore come indicato in figura. Far passare i cavi attraverso i fori sul fondo del coperchio dei cavi.



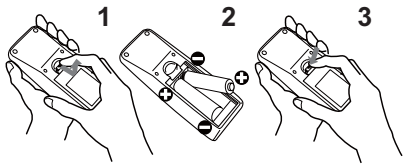
⚠**CAUTELA** ►Non stringere i cavi con il coperchio per i cavi al fine di evitarne il danneggiamento.
►Usare il coperchio per i cavi fornito in dotazione con il proiettore. Non tentare di modificare in nessun modo il coperchio per i cavi.

Telecomando

Inserimento delle batterie

Inserire le batterie prima di utilizzare il telecomando. Se il telecomando non sembra di funzionare correttamente, sostituire le batterie. Se non si utilizza il telecomando per un lungo periodo, rimuovere le batterie dal telecomando e riporle in un luogo sicuro.

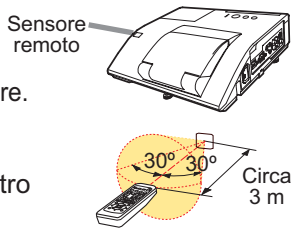
1. Rimuovere il coperchio del vano batterie afferrando l'apposito gancio.
2. Allineare e inserire due batterie AA **(HITACHI MAXELL, Part No.LR6 or R6P)** rispettando le polarità positiva e negativa, come indicato sul telecomando.
3. Riposizionare il coperchio del vano batterie in direzione della freccia e richiuderlo.



⚠**AVVERTENZA** ►Maneggiare le batterie con cautela e utilizzarle secondo le istruzioni. Se utilizzate in modo improprio, le batterie potrebbero esplodere, rompersi oppure perdere liquido causando incendi e/o inquinando l'ambiente circostante.
• Utilizzare solo le batterie del tipo specificato. Non utilizzare diversi tipi di batterie contemporaneamente. Non mescolare batterie usate con batterie nuove.
• Per l'inserimento delle batterie assicurarsi che la polarità sia corretta.
• Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini e dagli animali domestici.
• Non ricaricare, cortocircuitare, saldare o smontare una batteria.
• Non portare una batteria a contatto con il fuoco o con l'acqua. Conservare le batterie in un luogo fresco e asciutto, al riparo dalla luce.
• Se si osserva una perdita di liquidi dalle batterie è necessario sostituirle dopo aver ripulito la zona interessata. Se il liquido dovesse depositarsi sui vestiti o sulla pelle, risciacquare molto bene con acqua.
• Osservare i regolamenti locali in materia di smaltimento delle batterie.

Segnali del telecomando

Il telecomando opera congiuntamente ai sensori remoti del proiettore. Il proiettore è dotato di un sensore sul lato anteriore. Il sensore, quando è attivato, rileva il segnale entro il seguente range:
60 gradi (30 gradi a sinistra e a destra del sensore) entro una distanza di 3 metri.



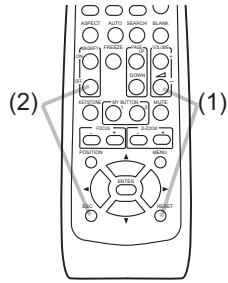
NOTA • Il segnale del telecomando o segnali simili potrebbero venire riflessi sullo schermo. È difficile inviare il segnale direttamente al sensore per riflettere il segnale stesso.
• Il telecomando invia segnali al proiettore mediante raggi infrarossi (Class 1 LED); è necessario trovarsi in un'area libera da ostacoli che potrebbero bloccare il segnale del telecomando verso il proiettore.
• Il telecomando potrebbe non funzionare correttamente in presenza di luce molto intensa (ad es. raggi solari diretti) o di luce proveniente da una fonte molto ravvicinata (come una lampada fluorescente a inverter) che colpisce il sensore del proiettore. Posizionare il proiettore in modo che sia protetto dalla luce diretta.

Modifica della frequenza del segnale del telecomando

Per il telecomando sono disponibili due modalità di frequenza: modo 1:NORMALE e modo 2:ELEVATA. Se il telecomando non sembra funzionare correttamente, modificare la frequenza del segnale.
Per impostare il Modo, tenere premuti contemporaneamente i due pulsanti qui sotto indicati per 3 secondi.

(1) Imposta al Modo 1:NORMALE... pulsanti **VOLUME-** e **RESET**
(2) Imposta al Modo 2:ELEVATA... pulsanti **MAGNIFY OFF** ed **ESC**

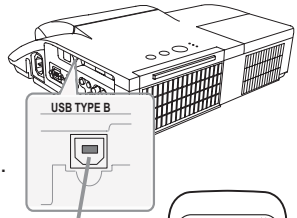
Per utilizzare il comando "FREQ. TELECOM." alla voce SERVIZIO del menu OPZ. (🕮*60*) impostare la stessa modalità del telecomando.



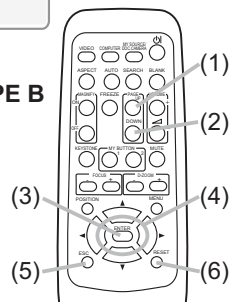
Uso come semplice mouse & tastiera PC

Il telecomando in dotazione funziona come un semplice mouse e tastiera del computer, quando la porta **USB TYPE B** del proiettore e la porta USB di tipo A del computer sono collegate e il MOUSE viene selezionato alla voce USB TYPE B nel menu OPZ (🕮*54*).

(1) **Tasto PAGE UP :** Premere il pulsante **PAGE UP**.
(2) **Tasto PAGE DOWN:** Premere il pulsante **PAGE DOWN**.
(3) **Pulsante sinistro del mouse:**
Premere il pulsante **ENTER**.
(4) **Puntatore:** Servirsi dei cursori ▲, ▼, ◄ e ►.
(5) **Tasto ESC :** Premere il pulsante **ESC**.
(6) **Pulsante destro del mouse:**
Premere il pulsante **RESET**.



porta
USB TYPE B



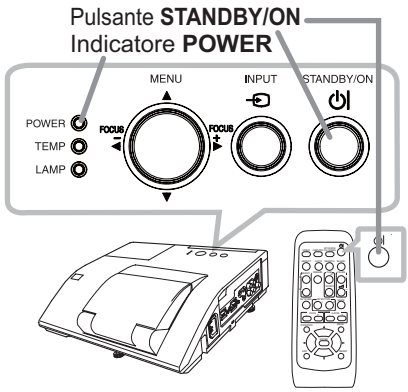
⚠**DICHIARAZIONE►**L'utilizzo non corretto della funzione mouse & tastiera potrebbe danneggiare l' apparecchio. Mentre si utilizza la funzione, collegare il proiettore esclusivamente a un computer. Consultare i manuali del computer prima di collegare questo prodotto al computer.

NOTA Se non è possibile utilizzare la funzione mouse & tastiera del prodotto, verificare i seguenti punti.
• Se, tramite un cavo USB, si connette il proiettore a un computer, ad es. un portatile, con un dispositivo di puntamento interno (ad es. track ball), aprire il menu di configurazione BIOS, poi selezionare il mouse esterno e disattivare il dispositivo di puntamento interno che il sistema considera prioritario rispetto ad altri dispositivi.
• Per questa funzione si richiede Windows 95 OSR 2.1 oppure una versione più recente. A seconda della configurazione del computer e dei driver del mouse questa funzione potrebbe non essere disponibile.
Questa funzione può essere utilizzata con i computer compatibili con un mouse USB o una tastiera comuni.
• Non è possibile premere due pulsanti contemporaneamente (per esempio, premere due pulsanti simultaneamente per muovere il puntatore diagonalmente).
• Questa funzione è attiva solo se il proiettore viene utilizzato in modo corretto. Questa funzione non è mai disponibile nei seguenti casi:
- Mentre la lampada si sta scaldando. (L'indicatore **POWER** lampeggia di colore verde.)
- Quando si seleziona una porta **USB TYPE A** o **USB TYPE B**.
- Mentre è visualizzata la schermata SP.VUOTO(🕮*27*), MODELLO(🕮*51*) o IMMAGINI(🕮*67*).
- Quando uno dei menu è visualizzato sullo schermo.
- Mentre si utilizzano i pulsanti cursore per attivare le funzioni suono o schermo, come ad esempio per regolare il volume del suono, correggere la distorsione keystone, correggere la posizione dell'immagine e ingrandire lo schermo.

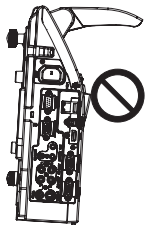
Accensione/spegnimento

Accensione

1. Accertarsi che il cavo di alimentazione sia ben inserito nel proiettore e nella presa.
2. Assicurarsi che l'indicatore **POWER** abbia una luce arancione fissa (98).
3. Assicuratevi che non ci sia nulla ad ostruire l'apertura dello sportellino della lente. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o sul telecomando. Lo sportellino della lente si apre, la lampada di proiezione si accende e l'indicatore **POWER** inizia a lampeggiare in verde. Una volta terminato il processo di accensione, l'indicatore smetterà di lampeggiare e mostrerà una luce fissa di colore verde (98).



⚠**AVVERTENZA** ►Non guardare direttamente la lente o lo specchio di proiezione quando la lampada di proiezione è accesa in quanto i raggi possono causare danni agli occhi.
►Fare attenzione con le dita in prossimità dello sportellino della lente, per evitare lesioni.
►Non posizionare il proiettore in verticale con lo sportellino della lente aperto come indicato nella figura a destra. Potrebbe causare malfunzionamenti o lesioni.
►Non stazionare sotto il proiettore montato a parete o a soffitto mentre lo sportellino della lente si apre o si chiude. Inoltre, non guardare lo specchio quando lo sportellino della lente si sta aprendo o chiudendo.
►Non toccare mai lo sportellino della lente o lo specchio. Se lo specchio è rotto, l'immagine proiettata risulterà distorta. Chiudere lo sportellino della lente e contattare il rivenditore.



Spegnimento

1. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o sul telecomando. Sullo schermo apparirà il messaggio "Spegnere?" per circa 5 secondi.

2. Assicuratevi che non ci sia nulla ad ostruire la chiusura dello sportellino della lente. Premere ancora il pulsante **STANDBY/ON** mentre appare il messaggio. La lampada del proiettore si spegnerà e l'indicatore **POWER** comincerà a lampeggiare mostrando una luce arancione. Lo sportellino della lente si chiuderà subito dopo lo spegnimento della lampada. Tuttavia, per mantenere una migliore qualità dell'immagine, lo sportellino della lente si chiuderà dopo che la lampada si sarà raffreddata quando il proiettore è installato sotto-sopra, come nel caso di un'installazione su supporto a soffitto. L'indicatore **POWER** smetterà di lampeggiare e mostrerà una luce fissa arancione quando il raffreddamento della lampada è completo (📖*98*).

Dopo aver spento il proiettore attendere almeno 10 minuti prima di accenderlo nuovamente.
Inoltre, evitare di spegnere il proiettore subito dopo averlo acceso. Tali operazioni potrebbero provocare malfunzionamenti della lampada o ridurre la durata di alcuni componenti, tra cui la lampada.

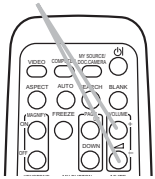
⚠**AVVERTENZA** ►Fare attenzione con le dita in prossimità dello sportellino della lente, per evitare lesioni.
►Non toccare la zona del coperchio della lampada e le feritoie di ventilazione durante o immediatamente dopo l'uso, poiché esse divengono molto calde.
►Rimuovere il cavo di alimentazione per la disconnessione totale. La presa di corrente deve essere vicino al proiettore e facilmente accessibile.

NOTA • Premere i pulsanti di accensione e spegnimento nel corretto ordine. Accendere il proiettore prima dei dispositivi collegati.
• Questo proiettore è dotato della funzione che rende possibile l'accensione/spegnimento automatico. Si psrega di riferirsi alle voci ACCENS. DIR. (📖*53*) e SPEGN. AUTO (📖*54*) nel menu OPZ.

Operazioni

Regolazione del volume

Pulsante **VOLUME+/-**

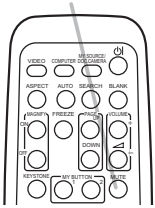


1. Servirsi dei pulsante **VOLUME+/ VOLUME-** per regolare il volume. Una finestra di dialogo apparirà sullo schermo per la regolazione del volume. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.

- Se 🔇 non è selezionato per la porta di ricezione dell'immagine attuale, la regolazione del volume viene disattivata. Fare riferimento alla voce SORGENTE AUDIO del menu AUDIO (📖*45*).
- Anche se il proiettore è nello stato di attesa, è possibile regolare il volume quando entrambe delle seguenti condizioni vengono soddisfatte:
  - Un'opzione diversa da 🔇 viene selezionata per ATTESA alla voce SORGENTE AUDIO del menu AUDIO (📖*45*).
  - NORMALE viene selezionato alla voce MOD. ATTESA del menu IMPOSTA (📖*44*).
- In modalità standby, il volume del microfono è regolabile tramite i pulsanti **VOLUME +/-** sul telecomando, in sincronizzazione con il volume del proiettore (📖*12*).

Funzione mute

Pulsante **MUTE**

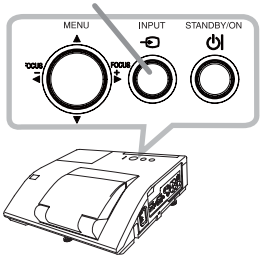


1. Premere il pulsante **MUTE** sul telecomando. Sullo schermo comparirà una finestra di dialogo che indica l'esclusione del suono.
   Per riattivare il suono premere **MUTE**, **VOLUME+** oppure **VOLUME-**.
   Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.

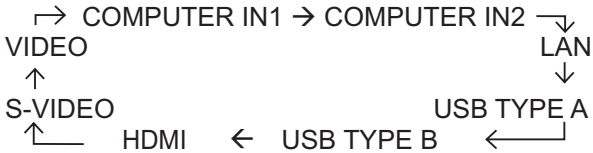
- Se è selezionato 🔇 per la porta di ricezione dell'immagine attuale, il suono viene sempre escluso. Fare riferimento alla voce SORGENTE AUDIO del menu AUDIO (📖*45*).
- C.C. (Closed Caption) viene attivato automaticamente quando il suono viene mutato e un segnale in ingresso che contiene la funzione C.C. viene ricevuto. Questa funzione è disponibile solamente quando il segnale è NTSC per **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 per **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, e quando AUTO viene selezionato per VISUALIZZA nel menu C.C. sotto il menu SCHERMO (📖*52*).

Selezione di un segnale d'ingresso

Pulsante **INPUT**



1. Premere il pulsante **INPUT** sul proiettore. Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.



- Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE per la voce AUTO SEARCH del menu OPZ. (📖*53*), il proiettore continuerà a verificare le porte nell'ordine sopra indicato finché si rileva un segnale di ingresso.
- La proiezione delle immagini dalla porta **USB TYPE B** potrebbe richiedere diversi secondi.

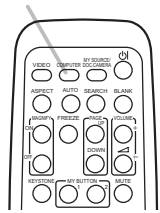
 (continua alla pagina seguente)

Selezione di un segnale d'ingresso (continua)

1. Premere il pulsante **COMPUTER** sul telecomando. Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.

   → COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 → LAN →
   USB TYPE B ← USB TYPE A ←

Pulsante **COMPUTER**

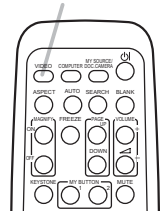


- Se si seleziona ACCEN.RE alla voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore esegue il controllo continuo delle porte nella sequenza sopra indicata finché non rileva un segnale d'ingresso (🕮*53*). Se si preme il pulsante **COMPUTER** mentre è selezionata la porta **VIDEO**, **S-VIDEO** oppure **HDMI**, il proiettore inizia le operazioni di controllo dalla porta **COMPUTER IN1**.
- La proiezione delle immagini dalla porta **USB TYPE B** potrebbe richiedere diversi secondi.

1. Premere il pulsante **VIDEO** sul telecomando. Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.

   → HDMI → S-VIDEO →
   VIDEO ←

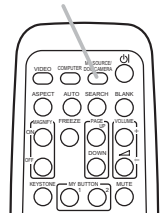
Pulsante **VIDEO**



- Se si seleziona ACCEN.RE alla voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore esegue il controllo continuo delle porte nella sequenza sopra indicata finché non rileva un segnale d'ingresso (🕮*53*). Se si preme il pulsante **VIDEO** mentre è selezionata la porta **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** oppure **USB TYPE B** il proiettore inizia le operazioni di controllo dalla porta **HDMI**.

1. Premere il pulsante **MY SOURCE / DOC. CAMERA** sul telecomando. Il segnale d'ingresso sarà cambiato nel segnale che impostate come SORGENTE (🕮*57*).

Pulsante **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

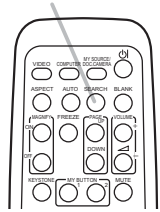


- Questa funzione può essere usata anche per la fotocamera documento. Selezionare la porta d'ingresso che è connessa alla fotocamera documento.

Ricerca di un segnale d'ingresso

1. Premere il pulsante **SEARCH** sul telecomando.
Il proiettore verifica le porte d'ingresso nella sequenza sotto indicata per trovare un segnale d'ingresso.
La ricerca si conclude quando il proiettore rileva un segnale in ingresso. A questo punto si visualizza un'immagine. Se non si rileva alcun segnale, il proiettore ritornerà allo stato selezionato prima dell'operazione.

Pulsante **SEARCH**



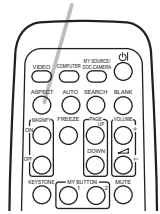
COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 → LAN → USB TYPE A → USB TYPE B → HDMI → S-VIDEO → VIDEO → COMPUTER IN1

- Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE per la voce AUTO SEARCH del menu OPZ. (📖*53*), il proiettore continuerà a verificare le porte nell'ordine sopra indicato finché si rileva un segnale di ingresso.
- La proiezione delle immagini dalla porta **USB TYPE B** potrebbe richiedere diversi secondi.

Selezione del rapporto larghezza/altezza

1. Premere il pulsante **ASPECT** sul telecomando.
Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore modifica le impostazioni per il rapporto larghezza/altezza.

Pulsante **ASPECT**



❍ **Per un segnale del computer**
NORMALE → 4:3 → 16:9 → 16:10 → ORIGINALE

❍ **Per un segnale HDMI™**
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → ORIGINALE

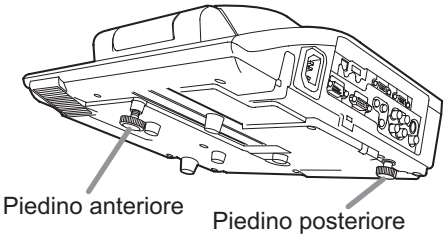
❍ **Per un segnale video, s-video oppure component video**
4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → ORIGINALE

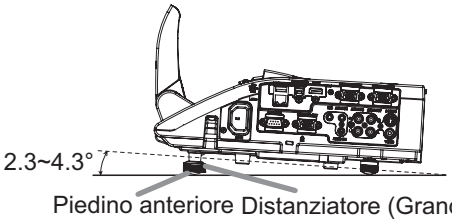
❍ **Per un segnale d'ingresso dalla porta LAN, USB TYPE A o USB TYPE B, o se non è presente alcun segnale**
4:3 (fisso)

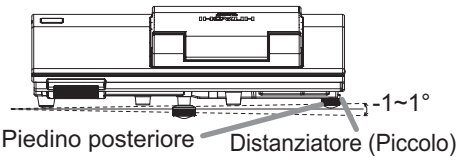
- Il pulsante **ASPECT** non può operare correttamente in mancanza del segnale adeguato.
- Il modo NORMALE mantiene le impostazioni larghezza/altezza originali.
- Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D, ⏢ KEYSTONE e ⏢ KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D, ⏢ KEYSTONE e ⏢ KEYSTONE.

Regolazione dell'altezza del proiettore

Il proiettore è dotato di un piedino anteriore per regolare l'inclinazione e di un piedino posteriore per regolare il piano orizzontale. Al momento della spedizione vengono installati dei distanziatori su ciascun piedino di sollevamento e il proiettore è in condizioni di poter solo proiettare. Se necessario, rimuovere il distanziatore in modo da poter girare manualmente il piedino di sollevamento per effettuare regolazioni più precise.





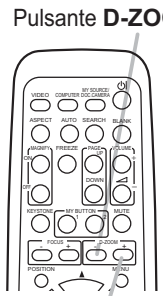


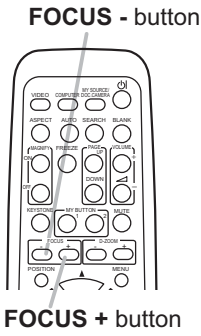
⚠**AVVERTENZA** ►Tenere i distanziatori fuori dalla portata dei bambini e dagli animali domestici. Fare attenzione affinché non ingeriscano i distanziatori. In caso di inghiottimento rivolgersi immediatamente a un medico.

NOTA • L'angolo di regolazione può essere regolato di più o meno 1° sia sul piedino Anteriore che su quello Posteriore.
• Dopo aver regolato il piedino, è possibile ripristinare lo stato in cui l'apparecchio è stato spedito, tramite un distanziatore. Installare Grande sul piedino anteriore e Piccolo sul piedino posteriore del distanziatore. Se si cambia il luogo di posizionamento del proiettore, è consigliabile conservare e riutilizzare i distanziatori.

Regolazione dello zoom e del focus

Premere il tasto del **D-ZOOM +** o **D-ZOOM –** sul telecomando per selezionare il dialogo ZOOM D sullo schermo.
Usare i tasti **D-ZOOM +** o **D-ZOOM –** per regolare la grandezza dell'immagine.
Per fi nire l'operazione non toccare questi tasti per alcuni secondi fi no a quando scompare il dialogo.
● Se volete ingrandire una parte dell'immagine, usate la funzione di ingrandimento (📖*26*).

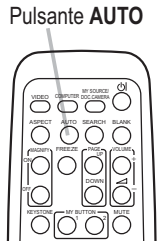




Premere il tasto **FOCUS +** o **FOCUS –** sul telecomando o il tasto **FOCUS +** o **FOCUS –** sul proiettore (*5*) quando nessun menu è sullo schermo, per selezionare la casella FOCUS sullo schermo. Usare i tasti **FOCUS +** e **FOCUS –** per regolare il focus dello schermo. Dopo la regolazione del focus aspettare qualche secondo fino a quando la casella FOCUS è scomparsa, se volete selezionare un altro menu sullo schermo è possibile premendo il tasto **MENU** sul proiettore.

- I pulsanti ◄/►/▲/▼ sul proiettore funzionano solo come i tasti del cursore quando viene visualizzato il modello (*51*).
- Il pulsante **FOCUS +/-** sul proiettore non è valido quando si seleziona la porta **USB TYPE A** come fonte di ingresso.

Utilizzo della funzione di regolazione automatica



1. Premere il pulsante **AUTO** sul telecomando.
   Premendo il pulsante si eseguono le seguenti operazioni.

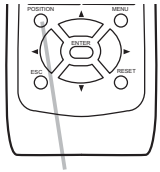
❍ **Per un segnale del computer**
La posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale saranno regolate automaticamente.
Accertarsi che la finestra di proiezione sia regolata sulla dimensione massima prima di utilizzare questa funzione. Se si utilizza un'immagine scura la regolazione potrebbe non risultare corretta. Per la regolazione utilizzare un'immagine chiara.

❍ **Per un segnale video e un segnale s-video**
Il proiettore selezionerà in automatico il formato video migliore per il corrispondente segnale d'ingresso. La funzione è disponibile solo quando è selezionata l'opzione AUTO per la voce FORMATO VIDEO del menu IMMET (*39*). La posizione verticale e la posizione orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default.

❍ **Per un segnale video component**
La posizione verticale e la posizione orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default. La fase di sincronizzazione orizzontale verrà regolata automaticamente.

- L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Per alcuni segnali in ingresso non sarà possibile utilizzare la funzione di regolazione automatica.
- Nel caso della regolazione automatica di un segnale video potrà comparire una linea esterna, al di fuori dei contorni dell'immagine.
- Quando viene eseguita questa funzione per un segnale del computer, potrebbe comparire una cornice nera ai bordi dello schermo, a seconda del modello di computer.
- Le impostazioni regolate da questa funzione potrebbero variare se è impostata l'opzione FINE oppure SPEGNERE per la voce AUTO REGOL. in SERVIZIO al menu OPZ. (*58*).

Regolazione della posizione



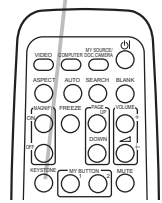
Pulsante **POSITION**

1. Premere il tasto **POSITION** sul telecomando quando non è indicato nessun menu, il dialogo SHIFT D (📖*42*) apparirà sullo schermo.
2. Usare I tasti ▲, ▼, ◄ e ► per regolare la posizione dell'immagine. Premere il tasto **POSITION** di nuovo per concludere l'operazione.

- Questa è una funzione per spostare la posizione dell'immagine ridotta con la funzione di ZOOM D (📖*42*).
- Quando viene visualizzato il menu OSD (On Screen Display), questa operazione sposta la posizione del menu; l'immagine visualizzata rimane invece nella stessa posizione (📖*29*).
- I valori di regolazione dello SHIFT D non sono validi quando lo ZOOM D è impostato il valore 256 (schermo intero).

Correzione dell'effetto keystone

Pulsante **KEYSTONE**

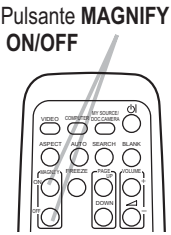


1. Premere il pulsante **KEYSTONE** sul telecomando. Una finestra di dialogo apparirà sullo schermo per la correzione delle distorsioni.
2. Utilizzare i pulsanti cursore ▲/▼ per selezionare il funzionamento MANUALE o ADATT. ESATTO e premere il pulsante ► le operazioni seguenti.
   (1) MANUALE visualizza una finestra di dialogo per la correzione dell'effetto keystone.
   Utilizzare i pulsanti ▲/▼per selezionare ⏢ KEYSTONE / ⏢ KEYSTONE, quindi utilizzare i pulsanti ◄/► per la regolazione.
   (2) ADATT. ESATTO visualizza una finestra di dialogo per la regolazione dell'immagine proiettata in ciascuno degli angoli e lati.

   Per chiudere il dialogo e completare l'operazione, premere ancora il pulsante **KEYSTONE**. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.

- L'intervallo di regolazione variare a seconda dei segnali in ingresso. Per alcuni segnali di ingresso, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
- Questa funzione potrebbe non essere disponibile quando è attivato il Rilev. Spostamento (📖*74*).

Utilizzo della funzione di ingrandimento



1. Premere il pulsante **MAGNIFY ON** sul telecomando. L'immagine verrà ingrandita e il dialogo INGRANDISCA apparirà sullo schermo.Se dopo aver acceso il proiettore si preme il pulsante **MAGNIFY ON** per la prima volta, l'immagine verrà ingrandita di 1,5 volte. Nel dialogo, saranno visualizzati i cursori di direzione.

2. L'ingrandimento dell'immagine del proiettore passa, nell'ordine, da una modalità all'altra premendo il pulsante **MAGNIFY**.
   - ❍ **Per segnali computer, segnali HDMI™ (RGB), segnali in ingresso dalla porta LAN o USB TYPE B**
     1,5 volte → 2 volte → 3 volte → 4 volte → 1 volta
   - ❍ **Per segnali video, segnali s-video, segnali video component o segnali HDMI™ (Component)**
     1,5 volte → 2 volte → 1 volta

3. Mentre i cursori di direzione sono visualizzati nel dialogo, servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per spostare l'area di ingrandimento.

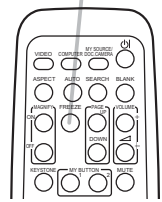
4. Premere il pulsante **MAGNIFY OFF** sul telecomando per uscire dalla modalità di ingrandimento.

- Il dialogo INGRANDISCA sparirà automaticamente dopo alcuni secondi, se non si esegue alcuna operazione. Il dialogo apparirà di nuovo se si preme il pulsante **MAGNIFY ON** una volta che il dialogo è sparito automaticamente.
- La funzione di ingrandimento viene automaticamente disattivata al cambiare del segnale o delle condizioni di visualizzazione.
- Quando l'ingrandimento è attivo, potrebbero variare le condizioni di distorsione keystone. Saranno ripristinate una volta disattivato l'ingrandimento.
- È possibile che delle strisce orizzontali siano visibili sull'immagine quando è attiva la funzione di ingrandimento
- Questa funzione non è disponibile nei seguenti casi:
  - La porta **USB TYPE A** viene selezionata come sorgente di ingresso.
  - Viene immesso un segnale di sincronizzazione nel raggio non supportato.
  - Non è presente nessun segnale d'ingresso.

Blocco temporaneo dello schermo

1. Premere il pulsante **FREEZE** sul telecomando.
   Sullo schermo appare l'indicazione "FISSA" (tale indicazione non comparirà se è selezionata l'opzione SPEGNERE alla voce MESSAGGIO del menu SCHERMO (📖*49*)), e il proiettore passerà alla modalità FISSA con il fermo immagine. Per uscire dalla modalità FISSA e ripristinare la visualizzazione normale, premere nuovamente il pulsante **FREEZE**.

Pulsante **FREEZE**

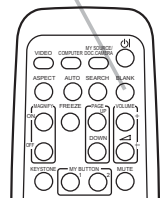


- Il proiettore esce automaticamente dalla modalità FISSA quando alcuni pulsanti di controllo sono premuti.
- Se il proiettore riproduce un'immagine fissa a lungo, il pannello LCD potrebbe deteriorarsi. Non lasciare il proiettore in modalità FISSA per lungo tempo.
- Le immagini potrebbero apparire di qualità inferiore quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.

Cancellazione temporanea dello schermo

1. Premere il pulsante **BLANK** sul telecomando.
   Le immagini verranno cancellate e comparirà uno schermo vuoto (BLANK). Consultare la voce SP.VUOTO del menu SCHERMO (📖*47*).
   Per uscire dalla modalità schermo vuoto e ritornare alla visualizzazione delle immagini, premere nuovamente il pulsante **BLANK**.

Pulsante **BLANK**



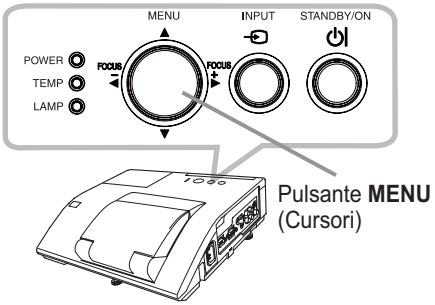
- Il proiettore esce automaticamente dalla modalità SP.VUOTO quando alcuni pulsanti di controllo sono premuti.

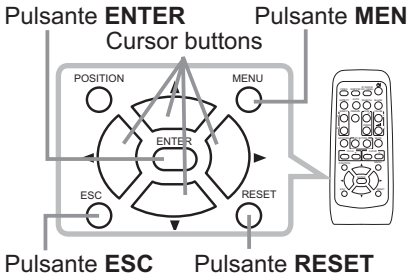
⚠**CAUTELA** ►Se si desidera avere uno schermo bianco mentre la lampada del proiettore è accesa, utilizzare la funzione SP.VUOTO di sopra.
Qualsiasi altra azione potrebbe causare danni al proiettore.

NOTA • La funzione schermo vuoto comporta l'esclusione del suono. Se necessario, impostare la regolazione del volume o la funzione mute. Per visualizzare lo SP.VUOTO e disattivare il suono allo stesso tempo, usare la funzione AV MUTE (📖*57*).

Utilizzo della funzione menu

Questo proiettore dispone dei seguenti menu:
FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, AUDIO, SCHERMO, OPZ., RETE, SICUREZZA e MENU FACILE.
Il MENU FACILE comprende funzioni spesso utilizzate, mentre gli altri menu sono specifici, a seconda delle esigenze, e sono compresi nel MENÚ AVANZATO.
Tutti i menu si utilizzano nello stesso modo. Il pulsante **MENU** del proiettore si può utilizzare come cursore mentre si visualizza un menu qualsiasi. Le operazioni principali per l'utilizzo di questi menu sono le seguenti.





1. Per avviare il MENU, premere il pulsante **MENU**. Comparirà il MENU utilizzato per ultimo (FACILE o AVANZATO). Il MENU FACILE ha la priorità di comparire subito dopo l'accensione.

2. **Nel MENU FACILE**

(1) Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare un'opzione. Per passare al MENÚ AVANZATO, selezionare MENÚ AVANZATO.
(2) Servirsi dei cursori ◄/► per attivare l'opzione.

Nel MENÚ AVANZATO

(1) Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare un menu. Per passare al MENU FACILE, selezionare la voce MENU FACILE.
Le voci nel menu compaiono sul lato destro.
(2) Premere il cursore ► o il pulsante **ENTER** per spostare il cursore sul lato destro. Quindi servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare una voce da azionare e premere il cursore ► o il pulsante **ENTER** per avanzare. Comparirà il menu di funzionamento o la finestra di dialogo della voce selezionata.
(3) Servirsi dei cursori ▲/▼ per eseguire le operazioni corrispondenti.

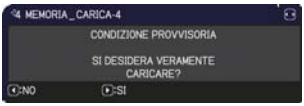
(continua alla pagina seguente)

Utilizzo della funzione menu (continua)

3. Per chiudere il MENU, premere nuovamente il pulsante **MENU**. Oppure selezionare USCITA e premere il cursore ◄ o il pulsante **ENTER**. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo 30 secondi.

- Per navigare tra le opzioni del menu, premere il pulsante **POSITION** e poi utilizzare i cursori.
- Non è possibile eseguire determinate funzioni quando è selezionata una determinata porta d'ingresso oppure quando si visualizza un certo segnale di ingresso.
- Per annullare l'operazione, premere il pulsante **RESET** sul telecomando mentre l'operazione è in corso. Per alcune voci (ad es. LINGUA, VOLUME) non è possibile eseguire il reset.
- Nel MENÚ AVANZATO, per ritornare alla visualizzazione precedente, premere il cursore ◄ oppure il pulsante **ESC** sul telecomando.

Indicazioni sul menu OSD (On Screen Display)



I significati delle parole generiche sul menu OSD sono i seguenti.

Indicazione	Significato
USCITA	La selezione di questa parola termina il menu OSD. Lo stesso accade quando si preme il pulsante **MENU**.
INVIO	La selezione di questa parola riporta il menu al menu precedente.
CANCELLAR o NO	La selezione di questa parola annulla l'operazione nel menu presente e riporta al menu precedente.
OK o SI	La selezione di questa parola esegue la funzione predisposta o sposta il menu al menu successivo.

MENU FACILE

Dal MENU FACILE è possibile selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu mediante i cursori ▲/▼. Eseguire l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
LARG./ALT.	Utilizzare i pulsanti ◄/► per modificare il rapporto tra la larghezza e l'altezza. Fare riferimento alla voce LARG./ALT. del Menu IMMAGINE (📖*35*).
ZOOM D	Mediante i cursori ◄/►, si regola il rapporto di ingrandimento. Piccolo ⇔ Grande Fare riferimento alla voce ZOOM D del Menu IMPOSTA (📖*42*). • Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D, ⏢ KEYSTONE e ◁ KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D, ⏢ KEYSTONE e ◁ KEYSTONE.
⏢ KEYSTONE	Utilizzare i pulsanti ◄/► per modificare la distorsione verticale keystone. Fare riferimento alla voce ⏢ KEYSTONE del Menu IMPOSTA (📖*42*).
◁ KEYSTONE	Utilizzare i pulsanti ◄/► per modificare la distorsione orizzontale keystone. Fare riferimento alla voce ◁ KEYSTONE del Menu IMPOSTA (📖*43*).
ADATT. ESATTO	Premere il pulsante ► per visualizzare una finestra di dialogo per la regolazione dell'immagine proiettata in ciascuno degli angoli e lati. Fare riferimento alla voce ADATT. ESATTO nel menu IMPOSTA (📖*43*).

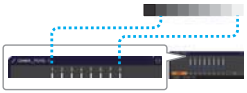
(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>MODO IMMAG.</td><td>Servirsi dei pulsanti ◄/► per modificare il modo immagini.
I diversi modi immagini sono combinazioni tra le impostazioni GAMMA e TEMP. COL. Selezionare un modo adeguato a seconda del tipo di immagine proiettato.
⇨ NORMALE ⇔ CINEMA ⇔ DINAMICA ⇔ SCH.(NERO) ⇦
⇨ DIURNO ⇔ SCHER.BIANCO ⇔ SCH.(VERDE) ⇦
<table>
<tr><td></td><td>GAMMA</td><td>TEMP. COL.</td></tr>
<tr><td>NORMALE</td><td>1 DEFAULT</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>CINEMA</td><td>2 DEFAULT</td><td>3 BASSA</td></tr>
<tr><td>DINAMICA</td><td>3 DEFAULT</td><td>1 ELEVATA</td></tr>
<tr><td>SCH.(NERO)</td><td>4 DEFAULT</td><td>4 ALTA LUMIN-1</td></tr>
<tr><td>SCH.(VERDE)</td><td>4 DEFAULT</td><td>5 ALTA LUMIN-2</td></tr>
<tr><td>SCHER.BIANCO</td><td>5 DEFAULT</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>DIURNO</td><td>6 DEFAULT</td><td>6 ALTA LUMIN-3</td></tr>
</table>
• Quando la combinazione tra GAMMA e TEMP. COL. è diversa dai modi preimpostati qui sopra elencati, sul display si visualizza “PERS.” per il MODO IMMAG. Fare riferimento alle voci GAMMA e TEMP. COL. (🕮32, 33) del Menu FOTO.
• Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.</td></tr>
<tr><td>MODALITÀ ECO</td><td>Utilizzando i pulsanti ◄/► si cambia l’impostazione della modalità eco. Fare riferimento alla voce MODALITÀ ECO del Menu IMPOSTA (🕮44).</td></tr>
<tr><td>SPECCHIO</td><td>Utilizzare i pulsanti ◄/► per modificare la modalità specchio.
Fare riferimento alla voce SPECCHIO del Menu IMPOSTA (🕮44).</td></tr>
<tr><td>RESET</td><td>Questa funzione annulla tutte le impostazioni del MENU FACILE, tranne TEMPO FILTRO e LINGUA.
Si visualizza un dialogo di conferma. Selezionare l’opzione OK e mediante il pulsante ► si esegue la reimpostazione.</td></tr>
<tr><td>TEMPO FILTRO</td><td>Il menu visualizza il tempo di utilizzo del filtro dell’aria.
Questa voce del menu consente di reimpostare il tempo filtro per il conteggio del tempo di utilizzo del filtro dell’aria. Si visualizza un dialogo di conferma. Selezionare l’opzione OK e mediante il pulsante ► si esegue la reimpostazione.
Fare riferimento alla voce TEMPO FILTRO del Menu OPZ. (🕮55).</td></tr>
<tr><td>LINGUA</td><td>Servirsi dei pulsanti ◄/► per modificare la lingua di visualizzazione.
Fare riferimento alla voce LINGUA del Menu SCHERMO (🕮47).</td></tr>
<tr><td>MENÙ AVANZATO</td><td>Premere il pulsante ► o ENTER per utilizzare il menu FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, AUDÌO, SCHERMO, OPZ., RETE o SICUREZZA.</td></tr>
<tr><td>USCITA</td><td>Premere il pulsante ◄ o ENTER per terminare il menu OSD.</td></tr>
</table>

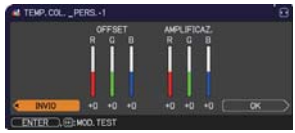
Menu FOTO

Il Menu FOTO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il cursore ► oppure il pulsante **ENTER** per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
LUMIN.	Servirsi dei pulsanti ◄/► per regolare la luminosità. Scuro ⇔ Chiaro
CONTRASTO	Servirsi dei pulsanti ◄/► per regolare il contrasto. Debole ⇔ Forte
GAMMA	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un modo gamma. 1 DEFAULT ⇔ 1 PERS. ⇔ 2 DEFAULT ⇔ 2 PERS. ⇔ 3 DEFAULT ⇕ ⇕ 6 PERS. 3 PERS. ⇕ ⇕ 6 DEFAULT ⇔ 5 PERS. ⇔ 5 DEFAULT ⇔ 4 PERS. ⇔ 4 DEFAULT **Regolazione delle impostazioni PERS.** Selezionare un modo che include la funzione PERS., poi premere il pulsante ► oppure **ENTER**. Si visualizza un dialogo che aiuta l'utente a regolare il modo. Questa funzione è utile quando si vuole modificare la luminosità di tonalità particolari. Selezionare un'opzione mediante i pulsanti ◄/► e regolare le impostazioni tramite i pulsanti ▲/▼ . Premendo il pulsante **ENTER** si visualizza un modello test che consente di verificare gli effetti della regolazione. Ogni volta che si preme il pulsante **ENTER**, il modello varia come qui di seguito indicato. Senza modello ⇨ Scala grigio 9 fasi Rampa ⇦ Scala grigio 15 fasi Le otto bande di equalizzazione corrispondono a otto tonalità del modello (scala grigio 9 fasi), tranne la più scura all'estrema sinistra. Se si desidera regolare la seconda tonalità da sinistra sul modello test, utilizzare la banda di regolazione "1". È possibile controllare la tonalità più scura all'estrema sinistra del modello test con qualsiasi banda di regolazione dell'equalizzazione. • Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.



(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
TEMP. COL.	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare la temperatura del colore. 1 ELEVATA ⇔ 1 PERS. ⇔ 2 MEDIA ⇔ 2 PERS. ⇕ ⇕ 6 PERS. 3 BASSA ⇕ ⇕ 6 ALTA LUMIN-3 3 PERS. ⇕ ⇕ 5 PERS. ⇔ 5 ALTA LUMIN-2 ⇔ 4 PERS. ⇔ 4 ALTA LUMIN-1 **Regolazione delle impostazioni PERS.** Selezionare un modo che include la funzione PERS., quindi premere il pulsante ► oppure **ENTER**: si visualizza un dialogo che consente all'utente di regolare le impostazioni OFFSET e AMPLIFICAZ. del modo selezionato.  L'opzione OFFSET modifica l'intensità del colore per tutte le tonalità del modello test. L'opzione AMPLIFICAZ. modifica l'intensità delle tonalità più chiare del modello test. Selezionare una voce tramite i pulsanti ◄/► e regolare le impostazioni con i pulsanti ▲/▼. Premendo il pulsante **ENTER** è possibile visualizzare un modello test che consente di controllare l'effetto della regolazione. Ogni volta che si preme il pulsante **ENTER**, il modello varia come qui di seguito indicato. Senza modello ⇨ Scala grigio 9 fasi ⇩ ⇧ Rampa ⇦ Scala grigio 15 fasi • Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.
COLORE	Tramite i pulsanti ◄/► si regola l'intensità del colore. Debole ⇔ Forte • È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video. • Quando i segnali d'ingresso sono HDMI™, anche questa voce può essere selezionata in caso di applicabilità del punto (1) o (2). (1) FORMATO HDMI del menu IMMET è impostato su VIDEO. (2) La voce FORMATO HDMI del menu IMMET è impostata su AUTO, e il proiettore riconosce la ricezione di segnali video.
CHIARI	Servirsi dei pulsanti ◄/► per regolare i toni chiari. Rossastro ⇔ Verdastro • È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video. • Quando i segnali d'ingresso sono HDMI™, anche questa voce può essere selezionata in caso di applicabilità del punto (1) o (2). (1) FORMATO HDMI del menu IMMET è impostato su VIDEO. (2) La voce FORMATO HDMI del menu IMMET è impostata su AUTO, e il proiettore riconosce la ricezione di segnali video.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
NITIDEZZA	Servirsi dei pulsanti ◄/► per regolare la nitidezza dell'immagine. Debole ⇔ Forte • Durante la regolazione si potrebbero avvertire per breve tempo dei rumori e/o si potrebbe notare uno sfarfallio sullo schermo. Non si tratta di un malfunzionamento dell'apparecchio.
IRIS ATTIVO	Mediante i cursori ▲/▼ si modifica la modalità di controllo della funzione iris attivo. PRESENTAZ. ⇔ TEATRO ⇔ SPEGNERE PRESENTAZ.: La funzione iris attivo regola la luminosità, sia per le scene scure sia per le scene chiare, offrendo il miglior effetto presentazione. TEATRO: La funzione iris attivo regola la luminosità, sia per le scene scure sia per le scene chiare, offrendo il miglior effetto teatrale. SPEGNERE: La funzione iris attivo è sempre aperta. • Si potrebbe notare un leggero sfarfallio dell'immagine per la modalità PRESENTAZ. e TEATRO. Se questo dovesse accadere selezionare SPEGNERE.
MEMORIA	Il proiettore è dotato di 4 memorie per la regolazione dei dati (riguardanti le voci del Menu FOTO). Selezionare una funzione tramite i pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante ► oppure **ENTER** per eseguire le varie funzioni. SALVA-1 ⇔ SALVA-2 ⇔ SALVA-3 ⇔ SALVA-4 CARICA-4 ⇔ CARICA-3 ⇔ CARICA-2 ⇔ CARICA-1 SALVA-1, SALVA-2, SALVA-3, SALVA-4 La funzione SALVA memorizza le impostazioni correnti nella memoria collegata al numero incluso nel nome della funzione. • I dati attuali memorizzati andranno perduti nel momento in cui si salvano nuovi dati in memoria. CARICA-1, CARICA-2, CARICA-3, CARICA-4 La funzione CARICA inserisce i dati derivanti dalla memoria collegata al numero incluso nel nome della funzione e regola l'immagine automaticamente a seconda dei dati. • Le funzioni CARICA collegate a una memoria vuota vengono tralasciate. • Nel momento in cui si caricano i dati, andranno perse le impostazioni attuali. Se si desidera conservare le impostazioni attuali, è necessario salvare prima di eseguire la funzione CARICA. • Durante il caricamento dei dati lo schermo potrebbe tremolare e si potrebbe riscontrare qualche rumore. Non si tratta, in ogni caso, di un malfunzionamento del proiettore • Esiste la possibilità di eseguire le funzioni CARICA mediante il pulsante **MY BUTTON** che è possibile selezionare alla voce TASTO PERS. nel Menu OPZ. (📖56).

Menu IMMAGINE

Il Menu IMMAGINE consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il cursore ► oppure il pulsante **ENTER** per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
LARG./ALT.	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare il rapporto tra larghezza e altezza. **Per un segnale del computer** NORMALE⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ ORIGINALE **For an HDMI™ siganl** NORMALE ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ ORIGINALE **Per un segnale video, s-video oppure video componente** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ ORIGINALE **Per un segnale d'ingresso dalla porta LAN, USB TYPE A o USB TYPE B, o se non è presente alcun segnale** 4:3 (fisso) • La modalità NORMALE mantiene il rapporto larghezza/altezza del segnale.
OVERSCAN	Mediante i pulsanti ◄/► si definisce il rapporto overscan. Piccolo (ingrandisce l'immagine) ⇔ Grande (riduce le immagini) • È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video. • Quando i segnali d'ingresso sono HDMI™, anche questa voce può essere selezionata in caso di applicabilità del punto (1) o (2). (1) FORMATO HDMI del menu IMMET è impostato su VIDEO. (2) La voce FORMATO HDMI del menu IMMET è impostata su AUTO, e il proiettore riconosce la ricezione di segnali video.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
POSIZ V	Mediante i pulsanti ◄/► si regola la posizione verticale. Giù ⇔ Su • La regolazione su valori troppo alti della posizione verticale potrebbe causare fastidiosi rumori. Se questo dovesse accadere riportare la posizione verticale ai valori di default. Premendo il pulsante **RESET**, mentre è selezionata l'opzione POSIZ V, si ripristinano i valori di default. • Se questa funzione si esegue per un segnale video o segnale s-video, l'intervallo della regolazione dipende dai valori di OVERSCAN (🕮*35*). Non è possibile eseguire la regolazione quando per la funzione OVERSCAN è impostato il valore 10. • Questa funzione non sarà disponibile per **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.
POSIZ H	Mediante i pulsanti ◄/► si regola la posizione orizzontale. Destra ⇔ Sinistra • La regolazione su valori troppo alti della posizione orizzontale potrebbe causare fastidiosi rumori. Se questo dovesse accadere riportare la posizione orizzontale ai valori di default. Premendo il pulsante **RESET**, mentre è selezionata l'opzione POSIZ H, riporta POSIZ H ai valori di default. • Se questa funzione si esegue perun segnale video o segnale s-video, l'intervallo della regolazione dipende dai valori di OVERSCAN (🕮*35*). Non è possibile eseguire la regolazione quando per la funzione OVERSCAN è impostato il valore 10. • Questa funzione non sarà disponibile per **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
FASE H	Mediante i pulsanti ◄/► è possibile regolare la fase orizzontale per eliminare il tremolio. Destra ⇔ Sinistra • Questa voce può essere selezionata solo per segnali computer o video componente. Questa funzione non sarà disponibile per **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.
FORM.H	Mediante i pulsanti ◄/► si regola il formato orizzontale. Piccolo ⇔ Grande • Questa voce può essere selezionata solo per il segnale computer. Questa funzione non sarà disponibile per **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**. • Quando questa regolazione è eccessiva, si potrebbe non visualizzare correttamente l'immagine. In tal caso, annullare la regolazione premendo il pulsante **RESET** del telecomando durante questa operazione. • Le immagini potrebbero apparire di qualità inferiore quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.
ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	Questa voce consente di eseguire la regolazione automatica. **Per un segnale del computer** Si regolano automaticamente la posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale. Accertarsi che la finestra di proiezione sia regolata sulla dimensione massima prima di utilizzare questa funzione. Se si utilizza un'immagine scura la regolazione potrebbe non risultare corretta. Per la regolazione utilizzare un'immagine chiara. **Per un segnale video e un segnale s-video.** Il proiettore selezionerà in automatico il formato video migliore per il corrispondente segnale d'ingresso. La funzione è disponibile solo quando è selezionata l'opzione AUTO per la voce FORMATO VIDEO del Menu IMMET (🕮39). La posizione verticale e la posizione orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default. **Per un segnale video componente** La posizione verticale e la posizione orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default. La fase di sincronizzazione orizzontale verrà regolata automaticamente. • L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Per alcuni segnali in ingresso non sarà possibile utilizzare la funzione di regolazione automatica. • Quando si esegue questa funzione per un segnale video potrebbe comparire una linea estranea al di fuori dei contorni dell'immagine. • Quando viene eseguita questa funzione per un segnale del computer, potrebbe comparire una cornice nera ai bordi dello schermo, a seconda del modello di computer. • Le impostazioni regolate da questa funzione potrebbero variare se è impostata l'opzione FINE oppure SPEGNERE per l'opzione AUTO REGOL. alla voce SERVIZIO del Menu OPZ. (🕮58).

Menu IMMET

Il Menu IMMET consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il cursore ► oppure il pulsante **ENTER** per eseguire la corrispondente operazione.Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
PROGRESSIV	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un modo di avanzamento. TELEVISIONE ⇔ GIRI UN FILM ⇔ SPEGNERE • Questa funzione è disponibile solo per un segnale video, un segnale s-video, un segnale video componente (di 480i@60 o 576i@50 o 1080i@50/60) e un segnale HDMI™ (di 480i@60 o 576i@50 o 1080i@50/60). • La selezione dell'opzione TELEVISIONE oppure GIRI UN FILM rende le immagini più nitide. Il modo GIRI UN FILM è compatabile con il sistema di conversione 2-3 pulldown. Tuttavia questo potrebbe causare qualche disturbo (ad es. la presenza di una linea seghettata) nel caso del movimento rapido di un oggetto. In tal caso, selezionare SPEGNERE, anche se l'immagine potrebbe risultare meno nitida.
R.D. VIDEO	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un valore di riduzione del rumore di fondo. ALTA ⇔ MEDIA ⇔ BASSA • Questa funzione è disponibile solo per un segnale video, un segnale s-video, un segnale video componente (di 480i@60 o 576i@50 o 1080i@50/60) e un segnale HDMI™ (di 480i@60 o 576i@50 o 1080i@50/60).
SPAZIO COL.	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare il modo dello spazio colore. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Questa voce può essere selezionata solo per segnali computer (fatta eccezione per i segnali dalla rete **LAN**, **USB TYPE A** e **USB TYPE B** porti) o video componente. • Il modo AUTO seleziona automaticamente le condizioni migliori. • Il modo AUTO potrebbe non funzionare correttamente con alcuni segnali. In tal caso è opportuno selezionare modi alternativi ad AUTO.

(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>FORMATO VIDEO</td><td>Imposta il formato video per la porta S-VIDEO e per la porta VIDEO.
(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta d'ingresso.
(2) Tramite i pulsanti ◄/► si modifica la modalità del formato video.

AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM
⇔ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ⇔
• Questa voce è disponibile solo per un segnale video dalla porta VIDEO o dalla porta S-VIDEO.
• La modalità AUTO seleziona automaticamente il modo ottimale.
• Il modo AUTO potrebbe non funzionare correttamente per alcuni segnali. Se l'immagine perde di stabilità (ad es. irregolarità, colori sbiaditi) selezionare il modo corrispondente al segnale di ingresso.</td></tr>
<tr><td>FORMATO HDMI</td><td>Utilizzare i cursori ▲/▼ per commutare il formato video per un ingresso dalla porta HDMI.
AUTO ⇔ VIDEO ⇔ COMPUTER
<table>
<tr><th></th><th>Caratteristiche</th></tr>
<tr><td>AUTO</td><td>imposta automaticamente la modalità ottimale.</td></tr>
<tr><td>VIDEO</td><td>imposta la modalità adatta per i segnali DVD.</td></tr>
<tr><td>COMPUTER</td><td>imposta la modalità adatta per i segnali del computer.</td></tr>
</table>
• Quando viene selezionato COMPUTER, le funzioni COLORE (menu FOTO), CHIARI (menu FOTO) e OVERSCAN (menu IMMAGINE) non sono disponibili.</td></tr>
<tr><td>GAMMA HDMI</td><td>Utilizzare i cursori ▲/▼ per commutare l'intervallo digitale per l'ingresso dalla porta HDMI.
AUTO ⇔ NORMALE ⇔ POTENZIATO
<table>
<tr><th></th><th>Caratteristiche</th></tr>
<tr><td>AUTO</td><td>imposta automaticamente la modalità ottimale.</td></tr>
<tr><td>NORMALE</td><td>imposta la modalità adatta per i segnali DVD (16-235).</td></tr>
<tr><td>POTENZIATO</td><td>imposta la modalità adatta per i segnali del computer (0-255).</td></tr>
</table>
• Se il contrasto è troppo debole o troppo forte, cercare una modalità migliore.</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
INGRESSO COMPUTER	È possibile impostare il tipo di segnale d'ingresso dal computer per le porte **COMPUTER IN1** e **IN2.** (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta **COMPUTER IN**. (2) Utilizzare i pulsanti ◄/► per selezionare il tipo di segnale di ingresso del computer. AUTO ⇔ SYNC SU G SPEGNERE • La selezione del modo AUTO consente di ricevere un segnale sync on G oppure video componente dalla porta. Si rimanda a "Technical" per il collegamento dell'ingresso video component nella porta **COMPUTER IN1/2**. • In modalità AUTO l'immagine può risultare disturbata dai segnali in ingresso. In tal caso, rimuovere il connettore per eliminare il segnale. Selezionare quindi SYNC SU G - SPEGNERE e ricollegare il segnale.
STOP FOTO	Attiva/Disattiva la funzione STOP FOTO per ogni porta. (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta d'ingresso. (2) Servirsi dei pulsanti ◄/► per attivare/disattivare la funzione stop foto. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Questa voce è disponibile solo con un segnale con frequenza verticale compresa tra 49 e 51 Hz, 59 e 61 Hz. • Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE, le immagini in movimento vengono visualizzate in modo più regolare.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
RISOLUZIONE	Su questo proiettore è possibile impostare la risoluzione per i segnali di ingresso **COMPUTER IN1** e **COMPUTER IN2**. (1) Dal Menu IMMET selezionare la voce RISOLUZIONE mediante I pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante ►. Si visualizza il menu RISOLUZIONE. (2) Nel menu RISOLUZIONE selezionare la risoluzione che si intende visualizzare tramite i pulsanti ▲/▼. La selezione AUTO imposterà la risoluzione appropriata per il segnale in ingresso. (3) Se si preme il pulsante ► oppure **ENTER** quando si seleziona una risoluzione STANDARD verrano regolate automaticamente le posizioni orizzontale e verticale, l'orologio e il formato orizzontale. Si visualizza il dialogo IMMET_INFO. (4) Per impostare una risoluzione personalizzata servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare PERS. Si visualizza il dialogo RISOLUZIONE_RERS. Impostare le risoluzioni orizzontale (ORIZZ.) e verticale (VERT.) mediante i pulsanti ▲/▼/◄/►. Non è garantita la disponibilità di questa funzione per tutte le risoluzioni. (5) Spostare il cursore su OK sullo schermo e premere il pulsante ► o **ENTER**. Compare il messaggio "SI DESIDERA VERAMENTE CAMBIARE RISOLUZIONE?". Per salvare l'impostazione, premere il cursore ►. Le posizioni orizzontale e verticale, l'orologio e il formato orizzontale saranno regolate automaticamente. Si visualizza il dialogo IMMET_INFO. (6) Per ritornare alla risoluzione precedente senza salvare le modifiche, spostare il cursore su CANCELLAR sullo schermo e premere il pulsante ◄ o **ENTER**. Lo schermo ritornerà al menu RISOLUZIONE visualizzando la risoluzione precedente. • Per alcune immagini, questa funzione potrebbe non operare correttamente.

STANDARD

PERS.

Menu IMPOSTA

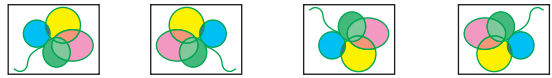
Il menu IMPOSTA consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il cursore ► oppure il pulsante **ENTER** per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
ZOOM D	Mediante i cursori ◄/►, si regola il rapporto di ingrandimento. Piccolo ⇔ Grande • Il menu sullo schermo potrebbe essere visualizzato fuori dall'area di visualizzazione dell'immagine, in base a come sono regolati i valori LARG./ALT., ZOOM D, KEYSTONE e KEYSTONE. Per risolvere il problema, modificare i valori LARG./ALT., ZOOM D, KEYSTONE e KEYSTONE.
SHIFT D	L'uso dei tasti cursori ◄/►/▲/▼ regola la posizione dell'immagine. • I valori di regolazione dello SHIFT D non sono validi quando lo ZOOM D è impostato il valore 256 (schermo intero).
POSIZIONE IMMAG.	Utilizzare i pulsanti ▲/▼ per selezionare la posizione verticale dell'immagine. SOPRA ⇔ METÀ ⇔ SOTTO La POSIZIONE IMMAG. non è cambiata se sono inserite le impostazioni seguenti. • Il rapporto LARG./ALT. è 4:3. • Il segnale d'ingresso ha un rapporto larghezza/altezza di 4:3 o verticalmente più largo di 4:3, quando il rapporto LARG./ALT. è regolato su NORMALE. • Il formato verticale dell'immagine visualizzata copre l'intera area di visualizzazione effettiva, mentre il rapporto LARG./ALT. è regolato su ORIGINALE. • Uno dei seguenti messaggi è visualizzato sullo schermo: "NESSUN INGRESSO RILEVATO" "SINCRONIZZAZIONE FUORI GAMMA" "FREQUENZA DI SCANSIONE INVALIDA". • È selezionata la funzione SP.VUOTO o MODELLO.
KEYSTONE	I pulsanti ◄/► consentono di correggere la distorsione keystone verticale. Restringere la parte inferiore dell'immagine ⇔ Restringere la parte superiore dell'immagine. • L'intervallo di regolazione per questa funzione può variare a seconda dei tipi di ingresso. Per alcuni segnali questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Questa funzione non è disponibile se è attivato il Rilev. Spostamento (*74*) o ADATT. ESATTO (*43*) viene regolato.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
KEYSTONE	Mediante i pulsanti ◄/► si corregge la distorsione orizzontale keystone. Ridurre la parte destra dell'immagine ⇔ Ridurre la parte sinistra dell'immagine • L'intervallo di regolazione di questa funzione può variare a seconda del tipo di segnale. Per alcuni segnali di ingresso, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Questa funzione non è disponibile se è attivato il Rilev. Spostamento (📖*74*) o ADATT. ESATTO (📖*43*) viene regolato.
ADATT. ESATTO	Questa voce consente di regolare la forma dell'immagine proiettata in ciascuno degli angoli e dei lati. (1) Selezionare un angolo o un lato da regolare utilizzando i pulsanti ▲/▼/◄/► e premere il pulsante **ENTER** o **INPUT**. (2) Regolare la distorsione come di seguito. Usare i pulsanti ▲/▼/◄/► per regolare la posizione dell'angolo. Utilizzare i pulsanti ▲/▼ per regolare la distorsione del lato superiore o inferiore, dopo aver definito la posizione di regolazione con i pulsanti ◄/►. Utilizzare i pulsanti ◄/► per regolare la distorsione del lato sinistro o destro, dopo aver definito la posizione di regolazione con i pulsanti ▲/▼. (3) Per regolare un altro angolo o lato, seguire la stessa procedura da (1) di sopra. Per reimpostare la regolazione di tutti gli angoli e i lati, selezionare RESET con i pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante **ENTER** o **INPUT**. • Mentre la distorsione viene regolata con la funzione ADATT. ESATTO, la funzione di regolazione keystone non è disponibile. Per correggere l'effetto keystone, ripristinare la regolazione di tutti gli angoli e i lati. • L'intervallo di regolazione di questa funzione può variare a seconda del tipo di segnale. Per alcuni segnali di ingresso, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • È possibile impostare una posizione di regolazione comune ai lati superiore e inferiore. Inoltre, è possibile impostare un'altra posizione di regolazione comune ai lati sinistro e destro. • È possibile regolare la distorsione dei lati superiore e inferiore solamente nella stessa direzione, a cuscino o a barilotto. La regolazione per i lati sinistro e destro viene effettuata allo stesso modo. • Questa funzione non è disponibile quanto è attivato il Rilev. Spostamento (📖*74*).
MOD.ECO AUTO	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ attiva/disattiva la MOD.ECO AUTO. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Quando viene selezionato ACCEN.RE, il proiettore sarà sempre impostato alla modalità eco all'avvio a prescindere dall'impostazione MODALITÀ ECO (📖*44*). Verrà visualizzato il messaggio OSD "MOD. ECO AUTO" per una decina di secondi quando il proiettore viene acceso con questa funzione attivata.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
MODALITÀ ECO	Utilizzando i pulsanti ▲/▼ si cambia l'impostazione della modalità eco. LUMINOSITÀ ⇔ NORMALE • Quando è selezionato il modo NORMALE, si riducono il rumore acustico e la luminosità. • Quando MOD. ECO AUTO (📖***43***) è impostato su ACCEN.RE, il proiettore sarà sempre impostato sulla modalità Eco all'avvio, a prescindere da questa impostazione.
SPECCHIO	Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la modalità per lo specchio.  NORMALE ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V Se la funzione Rilev. Spostamento è attivata e lo stato SPECCHIO è modificato, verrà visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO (📖***74***) quando viene riavviato il proiettore dopo aver disattivato l'alimentazione CA.
MOD. ATTESA	Usando i pulsanti ▲/▼ cambia l'impostazione di modalità di attesa da NORMALE a RISPARMIO. NORMALE ⇔ RISPARMIO Quando RISPARMIO è selezionato, il consumo di energia nella modalità di attesa è diminuito con alcune restrizioni funzionali come segue: • Quando RISPARMIO è selezionato, il controllo di comunicazione RS-232C è disabilitato eccetto quando si accende il proiettore, e neanche la funzione rete può essere usata mentre il proiettore è nella modalità di attesa. Se il TIPO DI COMUNICAZIONE nel menu COMUNICAZIONE è impostato su BRIDGE DI RETE, tutti i comandi RS-232C sono disabilitati (📖***61***). • Quando viene selezionato RISPARMIO, l'impostazione ATTESA di SORGENTE AUDIO (📖***45***) non è valida, e non viene emesso alcun segnale dalla porta **AUDIO OUT** in modalità di attesa. • Quando viene selezionato RISPARMIO, l'impostazione ATTESA di SORTIE MONITEUR non è valida, e non viene emesso alcun segnale dalla porta **MONITOR OUT** in modalità di attesa.
USCITA SCHERMO	Mentre viene proiettato il segnale dell'immagine dalla porta d'ingresso selezionata al punto (1), il segnale dell'immagine dalla porta d'ingresso selezionata al punto (2) viene emesso alla porta **MONITOR OUT**. (1) Scegliere una porta di immissione immagine usando i pulsanti ▲/▼. Selezionare ATTESA per scegliere l'uscita immagini nella modalità di attesa. (2) Selezionare una delle porte **COMPUTER IN** usando i pulsanti ◄/►. Selezionare SPEGNERE per disattivare la porta **MONITOR OUT** per la porta d'ingresso o modalità di attesa selezionata al punto (1). • Non è possibile selezionare **COMPUTER IN1** al punto (1) e **COMPUTER IN2** al punto (2) e vice versa.

Menu AUDIO

Il menu AUDIO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il cursore ► oppure il pulsante **ENTER** per eseguire la corrispondente operazione.
Eseguire l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
VOLUME	Il volume si regola mediante i pulsanti ◄/►. Basso ⇔ Alto
SPEAKER	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare gli altoparlanti integrati. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Se è selezionata l'opzione SPEGNERE gli altoparlanti integrati sono disattivati.
SORGENTE AUDIO	Mentre viene proiettato il segnale immagini dalla porta d'ingresso selezionata al punto (1), il segnale audio dalla porta d'ingresso selezionata al punto (2) viene emesso sia alla porta **AUDIO OUT** sia all'altoparlante incorporato di questo proiettore. Tuttavia, l'altoparlante incorporato non funziona quando SPEAKER è impostato su SPEGNERE. (1) Scegliere una porta di immissione immagine usando i pulsanti ▲/▼. Selezionare ATTESA per scegliere l'uscita audio nella modalità attesa. (2) Selezionare una delle porte **AUDIO IN** usando i pulsanti ◄/►. Selezionare 🔇 per disattivare il suono dalla porta d'ingresso o nella modalità di attesa selezionata al punto (1). • Nella finestra SORGENTE AUDIO, "H" simbolizza il segnale audio dalla porta **HDMI**. Può essere selezionato solamente per l'immagine immessa dalla porta **HDMI**. • Anche se il proiettore si trova in modalità di attesa, le ventole di raffreddamento potrebbero attivarsi e fare rumore quando l'altoparlante incorporato è in funzione. • C.C. (Closed Caption) viene attivato automaticamente quando 🔇 viene selezionato e un segnale in ingresso che contiene la funzione C.C. viene ricevuto. Questa funzione è disponibile solamente quando il segnale è NTSC per **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 per **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, e quando AUTO viene selezionato per VISUALIZZA nel menu C.C. sotto il menu SCHERMO (📖*52*).

(continua alla pagina seguente)

Menu AUDIO

Voce	Descrizione
HDMI AUDIO	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ modifica la modalità per l'audio HDMI™. Esaminare ciascuna delle due modalità disponibili e selezionare quella adatta alla propria periferica audio HDMI™. 1 ⇔ 2
LIVELLO MIC	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ modifica il livello di ingresso in modo da farlo corrispondere a quello del microfono collegato alla porta **MIC**. ALTA ⇔ BASSA ALTA: per un microfono con amplificatore. BASSA: per un microfono senza amplificatore.
VOLUME MIC	L'utilizzo dei pulsanti ◄/► regola il volume del microfono collegato alla porta **MIC**. Basso ⇔ Alto

Menu SCHERMO

Il menu SCHERMO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il cursore ► oppure il pulsante **ENTER** per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
LINGUA	Tramite i pulsanti ▲/▼/◄/► si modifica la lingua dell'OSD (On Screen Display). ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇔ ····· (indicato nel dialogo LINGUA) ····· ⇔ Premere il pulsante **ENTER** o **INPUT** per salvare l'impostazione lingua.
POS. MENU	Mediante i pulsanti ▲/▼/◄/► si regola la posizione del menu. Per uscire da questa opzione, premere il pulsante **MENU** del telecomando o non eseguire alcuna operazione per 10 secondi.
SP.VUOTO	Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la modalità dello schermo SP.VUOTO. Lo schermo SP.VUOTO cancella temporaneamente la schermata (📖***27***). Si visualizza premendo il pulsante **BLANK** sul telecomando. Schermata ⇔ ORIGINALE ⇔ BLU ⇔ BIANCO ⇔ NERO Schermata: Le impostazioni per lo schermo si possono definire alla voce Schermata (📖***48***). ORIGINALE: Schermo predefinito come standard. BLU, BIANCO, NERO: Schermi monocromi in ciascun colore. • Per evitare la visualizzazione di un'immagine non più attuale, lo schermo Schermata oppure ORIGINALE passerà allo schermo nero dopo alcuni minuti di inattività.
AVVIARE	Mediante i pulsanti ▲/▼ si modifica il modo per lo schermo di avvio. Lo schermo di avvio si visualizza quando il proiettore non rileva alcun segnale o alcun segnale adeguato. Schermata ⇔ ORIGINALE ⇔ SPEGNERE Schermata: Le impostazioni per lo schermo si possono definire alla voce Schermata (📖***48***). ORIGINALE: Schermo predefinito come standard. SPEGNERE: Schermo nero • Per evitare la visualizzazione di un'immagine non più attuale, lo schermo Schermata oppure ORIGINALE passerà allo schermo SP.VUOTO (📖***sopra***) dopo alcuni minuti di inattività. Se lo schermo SP.VUOTO è impostato come Schermata oppure ORIGINALE, si utilizza lo schermo nero. • Quando ACCEN.RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA (📖***72***), AVVIARE viene fissato sulla Schermata.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
Schermata	Questa voce consente di catturare un'immagine e di utilizzarla come Schermata per le funzioni SP.VUOTO e AVVIARE. Visualizzare l'immagine che si vuole catturare prima di eseguire la seguente procedura. 1. Selezionando questa voce si visualizza il dialogo "Schermata". Questo dialogo chiederà se si desidera catturare un'immagine dalla schermata corrente. Attendere fino alla visualizzazione dell'immagine desiderata, poi premere **ENTER** o **INPUT** sul telecomando. L'immagine verrà bloccata e comparirà la cornice per la cattura. Per terminare questa operazione, premere il pulsante **RESET** sul telecomando. 2. La posizione della cornice si regola mediante i pulsanti ▲/▼/◄/►. Spostare la cornice sulla posizione dell'immagine che si vuole utilizzare. Per alcuni segnali potrebbe non essere possibile spostare la cornice. Per iniziare la registrazione, premere il pulsante **ENTER** o **INPUT** sul telecomando. Per ripristinare la schermata e ritornare al dialogo precedente, premere **RESET** sul telecomando. La registrazione potrebbe richiedere diversi minuti. Quando la registrazione è completa, si visualizzano per diversi secondi lo schermo di registrazione e il seguente messaggio: **"La registrazione Schermata è terminata".** Se durante la registrazione si verifica un errore, si visualizza il seguente messaggio: **"Si è verificato un errore di cattura. Riprovare."** • Non è possibile utilizzare questa funzione se è selezionato ACCEN.RE per la voce Bl.Schermata (📖*49*). • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN. RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA (📖*72*). • Questa funzione non sarà disponibile per **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** o **HDMI**.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
BI.Schermata	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione BI.Schermata. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE la voce Schermata risulta bloccata. Utilizzare questa funzione per proteggere la schermata corrente. • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN. RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA (🕮72).
MESSAGGIO	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione messaggio. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Se si seleziona l'opzione ACCEN.RE, si attiva uno dei seguenti messaggi. "AUTO IN CORSO" durante la regolazione automatica "NESSUN INGRESSO RILEVATO" "SINCRONIZZAZIONE FUORI GAMMA" "FREQUENZA DI SCANSIONE INVALIDA" "Ricerca…." durante la ricerca di un segnale in ingresso "Rilevamento…." durante il rilevamento di un segnale d'ingresso "MOD. ECO AUTO" durante l'avvio con MOD. ECO AUTO L'indicazione del segnale d'ingresso durante la modifica L'indicazione del rapporto larghezza/altezza durante la modifica L'indicazione MODO IMMAG. durante la modifica L'indicazione IRIS ATTIVO durante la modifica L'indicazione MEMORIA durante la modifica L'indicazione "FISSA" e "II" mentre si imposta il fermo immagine tramite la pressione del pulsante **FREEZE**. L'indicazione MODELLO visualizzato durante la modifica. L'indicazione "+++ FOKUS +++" durante la modifica Il dialogo ZOOM D durante la modifica • Quando si seleziona SPEGNERE ricordarsi se è impostato il fermo immagine. Non si deve interpretare il fermo immagine come un malfunzionamento (🕮27).

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
NOME SORG.	È possibile assegnare un nome a ogni porta del proiettore. (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del Menu SCHERMO per selezionare NOME SORG. e premere il pulsante ► o **ENTER**. Si visualizza il menu NOME SORG. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu NOME SORG. per selezionare la porta a cui assegnare il nome e premere il pulsante ►. Si visualizza il dialogo NOME SORG. Il lato destro del menu rimane vuoto finché non si specifica un nome. (3) Selezionare un'icona che si desidera assegnare alla porta nella finestra di dialogo NOME SORG. Anche il nome assegnato alla porta verrà automaticamente modificato in base alla selezione della propria icona. Premere il pulsante **ENTER** o **INPUT** per determinare la selezione dell'icona. (4) Selezionare un numero che si desidera assegnare alla porta insieme con l'icona. È possibile selezionare il numero da vuoto (nessun numero assegnato), 1, 2, 3, o 4. E premre il pulsante **ENTER** o **INPUT**. (5) Se si desidera modificare il nome assegnato alla porta, selezionare NOME PERSONALE e premere il pulsante **ENTER** o **INPUT**.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
NOME SORG. (continua)	(6) Il nome corrente si visualizza sulla prima riga. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► e del pulsante **ENTER** oppure **INPUT** per selezionare e inserire i caratteri. Per cancellare 1 carattere alla volta, premere il pulsante **RESET** o premere i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente. Se si sposta il cursore su CANCELLA oppure su ANNULLA TUTTO e si preme il pulsante **ENTER** oppure **INPUT**, si cancella 1 carattere oppure rispettivamente tutti i caratteri. Il nome può comprendere fino a 16 caratteri. (7) Per modificare un carattere già inserito, premere il pulsante ▲ per spostarsi alla prima riga e servirsi dei pulsanti ◄/► per portare il cursore sui caratteri che si vogliono modificare. Premere **ENTER** o **INPUT** per selezionare il carattere. Quindi seguire la medesima procedura descritta alla voce (6) qui sopra. (8) Per terminare l'inserimento di testi, portarsi con il cursore su OK, poi premere ►, **ENTER** o **INPUT**. Per ritornare al nome precedente senza salvare le modifiche, portare il cursore su CANCELLAR, poi premere ◄, **ENTER** o **INPUT**.
MODELLO	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ modifica la modalità per la schermata modello. Premere il pulsante ► (o **ENTER**) per visualizzare il modello selezionato, e premere il pulsante ◄ per chiudere lo schermo visualizzato. Il modello selezionato per ultimo viene visualizzato quando viene premuto il **MY BUTTON**. assegnato alla funzione MODELLO (📖*57*). MOD. TEST ⇔ PUN-LIN.1 ⇔ PUN-LIN.2 ⇔ PUN-LIN.3 ⇕ ⇕ MAPPA 2 ⇔ MAPPA 1 ⇔ CERCHIO 2 ⇔ CERCHIO 1 ⇔ PUN-LIN.4 È possibile invertire una mappa e farla scorrere in orizzontale quando si seleziona MAPPA 1 o MAPPA 2. Per invertire o far scorrere la mappa, visualizzare la guida premendo il pulsante **RESET** sul telecomando tre secondi o più quando compare MAPPA 1 o MAPPA 2.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
C.C. (Closed Caption)	Grazie alla funzione C.C. si visualizzano frasi, dialoghi o altri suoni da un video, da file o da altre presentazioni. È richiesto il formato video NTSC o la fonte video componente del formato 480i@60 supportante la configurazione C.C. per utilizzare questa funzione. Questa funzione potrebbe non operare correttamente per alcuni apparecchi o segnali. In questo caso, disattivare l'opzione Closed Caption.
	VISUALIZZA Selezionare le impostazioni VISUALIZZA del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼. AUTO ⇔ ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE AUTO: L'opzione C.C. si visualizza automaticamente se è attiva la funzione Mute. ACCEN.RE: L'opzione Closed Caption è attivata. SPEGNERE: L'opzione Closed Caption è disattivata. • Quando il menu OSD è attivo non è possibile utilizzare l'opzione C.C. • La funzione Closed Caption consente di visualizzare i dialoghi, la narrazione e/o gli effetti sonori di un programma televisivo o di altri video. La disponibilità dell'opzione C.C. dipende da chi effettua la trasmissione e/o dal contenuto.
	MODALITÀ Selezionare le impostazioni MODALITÀ del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼. SOTTOTIT. ⇔ TESTO SOTTOTIT: Visualizza C.C. TESTO: Visualizza i testi contenenti informazioni supplementari come i notiziari o la guida ai programmi TV. Le informazioni occupano l'intero schermo. Non tutti i programmi C.C. hanno informazioni Testo.
	CANALE Selezionare le impostazioni CANALE del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 1: Canale 1, canale principale / lingua 2: Canale 2 3: Canale 3 4: Canale 4 I dati relativi al canale possono subire modifiche a seconda del contenuto. Alcuni canali potrebbero essere utilizzati per una seconda lingua oppure rimanere vuoti.

Menu OPZ.

Il menu OPZ. consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il cursore ► oppure il pulsante **ENTER** per eseguire la corrispondente operazione. TEMPO LAMPADA e TEMPO FILTRO. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
AUTO SEARCH	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione di ricerca automatica. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE, se il proiettore non rileva automaticamente alcun segnale, eseguirà una ricerca controllando le porte d'ingresso nel seguente ordine. La ricerca inizia dalla porta corrente. La ricerca si conclude quando il proiettore rileva un segnale in ingresso. A questo punto si visualizza un'immagine. ⇨ COMPUTER IN1 ⇨ COMPUTER IN2 ⇨ LAN ⇨ USB TYPE A ⇨ ⇦ VIDEO ⇦ S-VIDEO ⇦ HDMI ⇦ USB TYPE B ⇦ • La proiezione delle immagini dalla porta **USB TYPE B** potrebbe richiedere diversi secondi.
ACCENS. DIR.	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione ACCENS. DIR. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando è impostata ad ACCEN.RE la lampada del proiettore si accenderà automaticamente, senza effettuare la normale procedura (🕮*18*), quando si collega il proiettore alla rete elettrica, se l'ultima volta che il proiettore è stato scollegato la lampada era accesa. • Questo non si verifica se si collega il proiettore alla rete elettrica mentre la lampada è spenta. • Dopo aver acceso la lampada con la funzione ACCENS. DIR., se per 30 minuti non vengono rilevati segnali o non si eseguono operazioni, il proiettore si spegne, anche se la funzione SPEGN. AUTO (🕮*54*) è disattivata.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
SPEGN. AUTO	Tramite i pulsanti ▲/▼ si regola il periodo di tempo fino allo spegnimento automatico del proiettore. Lungo (max. 99 minuti) ⇔ Breve (min. 0 minuti = SPEGNERE) Se il periodo di tempo è impostato a 0, il proiettore non si spegne in automatico. Se il periodo di tempo è compreso tra 1 e 99, e quando il tempo trascorso senza nessun segnale o con segnali non idonei raggiunge il periodo impostato, la lampada del proiettore si spegnerà. Se si preme uno dei pulsanti del proiettore o del telecomando oppure viene trasmesso uno dei comandi (tranne i comandi di base) alla porta **CONTROL** durante il periodo impostato, il proiettore non si spegne. Fare riferimento alla sezione “Spegnimento” (*19*).
USB TYPE B	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ seleziona la funzione della porta **USB TYPE B**. Per utilizzare questa funzione, è necessario collegare la porta **USB TYPE B** del proiettore e la porta USB di tipo A di un computer. MOUSE ⇔ DISPLAY USB MOUSE: Il telecomando accessorio funziona come semplice mouse e tastiera del computer. DISPLAY USB: La porta funziona come una porta d'ingresso che riceve i segnali immagini dal computer (*86*). • La proiezione delle immagini dalla porta **USB TYPE B** potrebbe richiedere diversi secondi. • Nei seguenti casi, un messaggio per avvisare che la porta **USB TYPE B** non è disponibile per l'ingresso immagini viene visualizzato insieme alla finestra di dialogo USB TYPE B: - Questa impostazione viene commutata in MOUSE mentre vengono proiettate le immagini sulla porta **USB TYPE B**. - La porta **USB TYPE B** viene selezionata come sorgente di ingresso delle immagini mentre questa impostazione è configurata su MOUSE. Selezionare DISPLAY USB nella finestra di dialogo per proiettare le immagini sulla porta **USB TYPE B**. In questo caso, non è possibile utilizzare la funzione di semplice mouse e tastiera. Altrimenti, selezionare un'altra porta per l'ingresso immagini.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
TEMPO LAMPADA	Il tempo lampada corrisponde al periodo di utilizzo della lampada conteggiato a partire dall'ultimo reset. Si visualizza al Menu OPZ. Se si preme il pulsante **RESET** sul telecomando oppure il pulsante ► si visualizza una finestra di dialogo. Per resettare il tempo lampada selezionare OK utilizzando il pulsante ►. CANCELLAR ⇨ OK • Per assicurarsi dell'attendibilità delle indicazioni è necessario resettare il tempo lampada solo dopo la sostituzione della lampada stessa. • Per le operazioni di sostituzione consultare la sezione "Sostituzione della lampada" (🕮 ***89***).
TEMPO FILTRO	Il tempo filtro corrisponde al periodo di utilizzo del filtro conteggiato a partire dall'ultimo reset. Si visualizza al Menu OPZ. Se si preme il pulsante **RESET** sul telecomando oppure il pulsante ► si visualizza una finestra di dialogo. Per resettare il tempo lampada selezionare OK utilizzando il pulsante ►. CANCELLAR ⇨ OK • Per assicurarsi dell'attendibilità delle indicazioni è necessario resettare il tempo filtro solo dopo la pulizia o la sostituzione del filtro stesso. • Per le operazioni di pulizia del filtro consultare la sezione "Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria" (🕮 ***91, 92***).

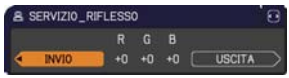
(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
TASTO PERS.	Questa voce consente di assegnare una delle seguenti funzioni al **MY BUTTON** - **1/2** del telecomando (📖***6***). (1) Utilizzare i pulsanti ▲/▼ sul menu TASTO PERS. per selezionare un MY BUTTON - 1/2 e premere il pulsante ► o **ENTER** per visualizzare la finestra di dialogo di configurazione TASTO PERS. (2) Quindi con i pulsanti ▲/▼/◄/► assegnare una delle seguenti funzioni al pulsante selezionato. Premere il pulsante **ENTER** o **INPUT** per salvare l'impostazione. • LAN: Assegna la porta a **LAN**. • USB TYPE A: Assegna la porta a **USB TYPE A**. • USB TYPE B: Assegna la porta a **USB TYPE B**. • HDMI: Assegna la porta a **HDMI**. • COMPUTER IN1: Assegna la porta a **COMPUTER IN1**. • COMPUTER IN2: Assegna la porta a **COMPUTER IN2**. • S-VIDEO: Assegna la porta a **S-VIDEO**. • VIDEO: Assegna la porta a **VIDEO**. • SEQUENZA: Assegna la porta a **USB TYPE A**, e avvia una Sequenza. • IMMAGINI: Visualizza il menu IMMAGINI (📖***67***). • MESSENGER: Attiva/disattiva il testo messenger visualizzato sullo schermo (📖**Funzione Messenger** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**). Se non ci sono file di testo trasferiti da visualizzare, appare il messaggio "NESSUN DATO MESSENGER". • INFO: Visualizza SISTEMA_INFO, IMMET_INFO (📖***63***), RETE_INFO (📖***70***) o nulla. • MEMORIA: carica uno dei dati di regolazione in memoria (📖***34***). Se è stato memorizzato più di un dato, la regolazione cambia ogniqualvolta si preme **MY BUTTON**. Se non è stato salvato alcun dato compare il dialogo “No dati salv.”. Se la regolazione attuale non è stata salvata, compare il dialogo indicato a destra. Se si desidera mantenere la regolazione corrente, premere il pulsante ► per uscire. In caso contrario, la regolazione attuale sarà cancellata dopo l’inserimento dei dati successivi.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
TASTO PERS. (continua)	• IRIS ATTIVO: Modifica le impostazioni iris attivo. • MODO IMMAG.: Modifica il MODO IMMAG. (📖*31*). • RESET FILTR: Visualizza il dialogo di conferma dell'annullamento del tempo filtro (📖*55*). • MODELLO: Fa visualizzare o sparire il motivo template selezionato nella voce MODELLO (📖*51*). • AV MUTE: Disattiva/riattiva l'immagine e l'audio. • ZOOM D: attiva/disattiva la modalità ZOOM D. Una volta attivata la modalità ZOOM D, servirsi dei pulsanti ◄/► per regolare il rapporto di ingrandimento. • SHIFT D: attiva/disattiva la modalità SHIFT D. Una volta attivata la modalità SHIFT D, servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per spostare l'area di ingrandimento. • RISOLUZIONE: Attiva/disattiva il menu RISOLUZIONE (📖*41*). • VOLUME MIC: Attiva/disattiva il menu VOLUME MIC (📖*46*). • MODALITÀ ECO: Attiva/disattiva il menu MODALITÀ ECO (📖*44*).
SORGENTE	Usando i pulsanti ▲/▼ seleziona la porta di immissione immagini per essere selezionata mentre si preme il bottone **MY SOURCE/ DOC.CAMERA** sul telecomando. È possibile utilizzare questa funzione non soltanto per i visualizzatori digitali ma anche per i computer e altre apparecchiature. ⇨COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ LAN ⇔ USB TYPE A ⇦ ⟹ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ HDMI ⇔ USB TYPE B ⟸

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
SERVIZIO	Selezionando questa voce di visualizza il menu SERVIZIO. Selezionare una voce mediante i pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante ► oppure **ENTER** per eseguire l'operazione.
	VEL. VENTOLA Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la velocità di rotazione della ventola di raffreddamento. Se il proiettore viene utilizzato a un'altitudine di circa 1600 m o superiore, selezionare ALTO. Altrimenti, selezionare NORMALE. Il proiettore è più rumoroso se si seleziona ALTO. ALTO ⇔ NORMALE
	AUTO REGOL. Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare uno dei modi. Se è selezionato il modo SPEGNERE, la funzione di regolazione automatica è disattivata. FINE ⇔ VELOCE ⇔ SPEGNERE FINE: La regolazione di precisione include il FORM.H VELOCE: La regolazione rapida, imposta il FORM.H per i dati predefiniti per il segnale d'ingresso. • A seconda delle condizioni, ad es. il tipo di immagini in ingresso, il cavo collegato al proiettore e l'ambiente circostante, questa funzione potrebbe non operare correttamente. In tal caso selezionare SPEGNERE per disattivare la regolazione automatica ed effettuare la regolazione manuale.
	RIFLESSO  1. Selezionare un rilfesso utilizzando i pulsanti ◄/►. 2. Regolare l'elemento selezionato mediante i pulsanti ▲/▼ per eliminare il riflesso.
	MSG. FILTRO Utilizzare il pulsante ▲/▼ per impostare il timer per la notifica del messaggio di sostituzione dell'unità filtro. 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 3000h ⇔ 4000h ⇔ 5000h ⇔ SPEGNERE Se si seleziona una voce del menu, tranne SPEGNERE, comparirà il messaggio "NOTA ***TRASCORSE DA ULTIMO ....." tutte le volte che il timer raggiunge l'intervallo di tempo impostato per questa funzione (📖97). Se è stato selezionato SPEGNERE, il messaggio non apparirà. Utilizzare questa funzione per mantenere pulito il filtro dell'aria, impostando l'intervallo di tempo adeguato alle condizioni ambientali. • Prendersi cura dell'unità filtro periodicamente, anche se non è presente alcun messaggio. Se il filtro dell'aria è bloccato dalla polvere o da altre impurità, la temperatura interna tenderà a salire causando malfunzionamenti del proiettore e pregiudicandone la durata. • Fare attenzione all'ambiente di utilizzo del proiettore e alla condizione dell'unità filtro.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
SERVIZIO (continua)	**BLOCCO TASTI** (1) Utilizzare i pulsanti ▲/▼ per selezionare PANNELLO CONTR. o TELECOMANDO. (2) Utilizzare i pulsanti ◄/► per attivare/disattivare la funzione blocco tasti. Quando si seleziona ACCEN.RE, si bloccano tutti i pulsanti sul proiettore o sul telecomando eccetto il pulsante **STANDBY/ON**. • Servirsi di questa funzione per evitare l'utilizzo non autorizzato o accidentale. • Non è possibile impostare sia PANNELLO CONTR. che TELECOMANDO su ACCEN.RE.
	BLOCCO OBIETT. Utilizzare i cursori ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione LOCCO OBIETT. Impostare BLOCCO OBIETT. su ACCEN.RE per tenere aperto lo sportellino della lente anche dopo che si spegne il proiettore. Seguire le precauzioni di seguito quando si imposta BLOCCO OBIETT. su ACCEN.RE e tenere sempre aperto lo sportellino della lente. • Non applicare una pressione eccessiva o impedire urti allo sportellino della lente, perché ha uno specchio integrato. • Tenere il proiettore lontano dalla portata dei bambini. • Non toccare mai lo sportello o lo specchio della lampada. Se lo specchio è rotto, l'immagine proiettata risulterà distorta. Chiudere lo sportellino della lente e contattare il rivenditore. Quando BLOCCO OBIETT. è impostato su ACCEN.RE e per qualche motivo, lo sportellino della lente non è completamente aperto, l'immagine potrebbe spostarsi o assumere l'effetto keystone. In tal caso, utilizzare la funzione OBIETT. APERTO (*sotto*) per aprire completamente lo sportellino della lente.
	OBIETT. APERTO Utilizzare la funzione OBIETT. APERTO per aprire lo sportellino della lente se non è completamente aperto per qualche motivo come la pulizia.
	OBIETT. CHIUSO Utilizzare la funzione OBIETT. CHIUSO per chiudere temporaneamente lo sportellino della lente quando BLOCCO OBIETT. è impostato su ACCEN.RE. Notare che la lampada si spegnerà quando lo sportellino della lente si chiude. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o il telecomando per aprire lo sportellino della lente e riavviare il proiettore.

(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th colspan="2">Descrizione</th></tr>
<tr><td rowspan="2">SERVIZIO
(continua)</td><td colspan="2">FREQ. TELECOM.
(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare l’impostazione dei sensori del telecomando (4, 17).

1:NORMALE ⇔ 2: ELEVATA
(2) Utilizzare il pulsante ◄/► per spegnere o accendere il sensore remoto del proiettore.
ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE
L’impostazione di default deve essere attivata sia per l’opzione 1:NORMALE sia per 2:ELEVATA. Se il telecomando non funziona correttamente, disattivare uno delle opzioni.
Non è possibile disattivare entrambe le opzioni allo stesso tempo.</td></tr>
<tr><td>COMUNICAZIONE</td><td>La selezione di questa voce visualizza il menu COMUNICAZIONE.
In questo menu, è possibile configurare le impostazioni di comunicazione seriale del proiettore tramite la porta CONTROL.

• Selezionare una voce mediante i cursori ▲/▼. Quindi la pressione del pulsante ► apre il sottomenu per la voce di impostazione selezionata. Alternativamente, la pressione del pulsante ◄ invece del pulsante ► fa tornare il menu indietro al precedente senza modificare l’impostazione. Ciascun sottomenu può essere utilizzato come descritto di sopra.
• Quando TIPO DI COMUNICAZIONE (61) è impostato su SPEGNERE, le altre voci del menu COMUNICAZIONE non sono valide.
• Per la funzione della comunicazione seriale, si rimanda al Manuale d'istruzioni – Guide della rete.</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Voce		Descrizione
SERVIZIO (continua)	**COMUNICAZIONE (continua)**	**TIPO DI COMUNICAZIONE** Selezionare il tipo di comunicazione per la trasmissione tramite la porta **CONTROL**. BRIDGE DI RETE ⇔ SPEGNERE BRIDGE DI RETE: Selezionare questo tipo se è necessario controllare una periferica esterna come un terminale di rete, tramite questo proiettore dal computer. La porta **CONTROL** non accetta comandi RS-232C. (🕮**Funzione Bridge di Rete** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**) SPEGNERE: Selezionare questa modalità per ricevere comandi RS-232C tramite la porta **CONTROL**. • SPEGNERE viene selezionato come impostazione predefinita. • Quando si seleziona BRIDGE DI RETE, verificare la voce, METODO DI TRASMISSIONE (🕮***sotto***).
		IMPOSTAZIONI SERIALI Selezionare le condizioni di comunicazione seriale per la porta **CONTROL**. **VELOCITA' DI TRASM.** 4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps **PARITÀ** NESSUNA ⇔ DISPARI ⇔ PARI • La VELOCITà DI TRASM. è impostata su 19200bps e PARITÀ è fissato su NESSUNA quando TIPO DI COMUNICAZIONE è impostato su SPEGNERE. (🕮***sopra***).
		METODO DI TRASMISSIONE Selezionare il metodo di trasmissione per la comunicazione tramite il BRIDGE DI RETE dalla porta **CONTROL**. BIDIREZ. NON SIMULT. ⇔ BIDIREZ. SIMULTANEA BIDIREZ. NON SIMULT.: Questo metodo consente al proiettore di effettuare la comunicazione a due vie, ma solamente una direzione, o la trasmissione o la ricezione dei dati, è consentita alla volta. BIDIREZ. SIMULTANEA: Questo metodo permette al proiettore di effettuare la comunicazione a due vie, trasmettendo e ricevendo i dati allo stesso tempo. • Il BIDIREZ. NON SIMULT. viene selezionato come impostazione predefinita. • Se si seleziona BIDIREZ. NON SIMULT., verificare l'impostazione della voce TEMPO LIMITE RISPOSTA (🕮***62***).

(continua alla pagina seguente)

Voce		Descrizione
SERVIZIO (continua)	**COMUNICAZIONE (continua)**	**TEMPO LIMITE RISPOSTA** Selezionare il periodo di tempo di attesa per la ricezione dei dati di risposta da parte di un altro dispositivo comunicante tramite il BRIDGE DI RETE e il BIDIREZ. NON SIMULT. attraverso la porta **CONTROL**. SPEGNERE ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s SPEGNERE: Selezionare questa modalità se non è necessario verificare le risposte da parte del dispositivo a cui il proiettore invia i dati. In questo modo, il proiettore può inviare i dati dal computer continuamente. 1s/2s/3s: Selezionare il periodo di tempo che il proiettore deve attendere prima di ricevere una risposta da parte del dispositivo al quale il proiettore invia i dati. Mentre attende la risposta, il proiettore non invia alcun dato dalla porta **CONTROL**. • Questo menu è disponibile solamente quando BRIDGE DI RETE viene selezionato per il TIPO DI COMUNICAZIONE e BIDIREZ. NON SIMULTANEO viene selezionato per il METODO DI TRASMISSIONE (🕮*61*). • SPEGNERE viene selezionato come impostazione predefinita.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
SERVIZIO (continua)	**INFO** Selezionando questa voce si visualizza un dialogo “IMMET_INFO”. Si visualizzano le informazioni relative all’ingresso attuale. • Il messaggio “STOP FOTO” indica che è attiva la funzione fermo fotogramma. • Non è possibile selezionare questa voce in assenza di segnale e per sync out. • Se VIS. TESTI è impostato ad ACCEN.RE, il menu I MIEI TESTI si visualizza con le informazioni inserite nella casella IMMET_INFO (76).
	IIMP. FABBRICA Se si seleziona OK, mediante il pulsante ►, si ritorna alle impostazioni di fabbrica. Con questa funzione tutte le voci in tutti i menu ritorneranno alle impostazioni iniziali. Per le voci TEMPO LAMPADA TEMPO FILTRO, LINGUA, MSG. FILTRO, RETE e SICUREZZA non è possibile eseguire il reset. CANCELLAR ⇨ OK

Menu RETE

Una configurazione di rete non corretta per il proiettore potrebbe causare problemi tecnici all'intera rete. Rivolgersi all'amministratore di rete prima di connettersia un punto d'accesso esistente sulla rete.
Selezionare “RETE” dal menu principale per accedere alle seguenti funzioni.
Selezionare un'opzione tramite i cursori ▲/▼ del proiettore o del telecomando e premere il cursore ► sul proiettore o sul telecomando oppure **ENTER** sul telecomando per confermare. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.
Consultare il **Manuale d'istruzioni – Guide della rete** per dettagli relativi al sistema RETE.

NOTA • Se non si utilizza SNTP (**Impostazioni Data/Ora** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete)**, si devono impostare DATA E ORA durante l'installazione iniziale.
• Il controllo della comunicazione di rete è disabilitato quando il proiettore è nella modalità di attesa se la voce di MOD. ATTESA è impostata su RISPARMIO. Per favore collegare la comunicazione di rete al proiettore dopo aver impostato lo MOD. ATTESA in NORMALE (*44*).

Voce	Descrizione	
IMPOSTA	Selezionando questa voce apparirà il Menu IMPOSTA per la rete. Utilizzare i pulsanti ▲/▼ e ► oppure **ENTER** per eseguire l'operazione.	
	DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare DHCP. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Selezionare SPEGNERE se la rete non è abilitata per il protocollo DHCP. • Per l'impostazione di “DHCP” ad “ACCEN.RE” saranno necessari alcuni minuti prima che il server DHCP comunichi l'indirizzo IP. • Si attiverà la funzione Auto IP con l'assegnazione automatica di un'indirizzo IP se il proiettore non riceve un indirizzo dal server, anche se DHCP è impostato ad “ACCEN.RE”.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione	
IMPOSTA (continua)	INDIRIZZO IP	Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire l'INDIRIZZO IP. Questa funzione si può utilizzare solo se DHCP è impostato a SPEGNERE. • L'INDIRIZZO IP è il codice numerico che identifica il proiettore sulla rete. Non è possibile collegare due dispositivi con lo stesso INDIRIZZO IP sulla stessa rete. • L'INDIRIZZO IP “0.0.0.0” non è consentito.
	SUBNET MASK	Utilizzare i pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire la stessa SUBNET MASK del computer. Questa funzione si può utilizzare solo se DHCP è impostato a SPEGNERE. • La SUBNET MASK ”0.0.0.0” non è ammessa.
	DEFAULT GATEWAY	Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire l'indirizzo DEFAULT GATEWAY (un nodo della rete che serve da punto d'accesso ad altri sistemi di rete). Questa funzione si può utilizzare solo se DHCP è impostato a SPEGNERE.
	DNS SERVER	Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire l'indirizzo DNS SERVER. Il DNS SERVER è un sistema che controlla i nomi a dominio e gli indirizzi IP in rete.
	FUSO ORARIO	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per inserire il FUSO ORARIO. Impostare la stessa FUSO ORARIO del computer. Servirsi del pulsante ► per ritornare al menu dopo aver impostato il FUSO ORARIO.
	DATA E ORA	Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire l'anno (ultime due cifre), il mese, la data, l'ora e il minuto. • Il proiettore sovrascriverà queste impostazioni e recupererà le informazioni DATA E ORA dal server orario, se SNTP è abilitato. (**Impostazioni Data/Ora** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete)**

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
NOME PROIETTORE	(1) Tramite i pulsanti ▲/▼ del menu RETE selezionare NOME PROIETTORE e premere ►. Si visualizza il dialogo NOME PROIETTORE. (2) Sulle prime 3 righe viene riportato il NOME PROIETTORE corrente. Il nome del proiettore specifico è assegnato in precedenza di default. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► e del pulsante **ENTER** oppure **INPUT** per selezionare e inserire i caratteri. Per cancellare 1 carattere alla volta, premere il pulsante **RESET** o premere i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente. Se si sposta il cursore su CANCELLA oppure su ANNULLA TUTTO e si preme il pulsante **ENTER** oppure **INPUT**, si cancella 1 carattere oppure rispettivamente tutti i caratteri. Il NOME PROIETTORE può essere immesso fino ad un massimo di 64 caratteri. (3) Per modificare un carattere già inserito, premere il pulsante ▲/▼ per spostarsi su una delle prime 3 righe e servirsi dei pulsanti ◄/► per portare il cursore sui caratteri che si vogliono modificare. Premere **ENTER** o **INPUT** per selezionare il carattere. Quindi seguire la medesima procedura descritta alla voce (2) qui sopra. (4) Per terminare l'inserimento, portarsi con il cursore su OK, poi premere ►, **ENTER** o **INPUT**. Per ritornare al NOME PROIETTORE precedente senza salvare le modifiche, portare il cursore su CANCELLAR, poi premere ◄, **ENTER** o **INPUT**.

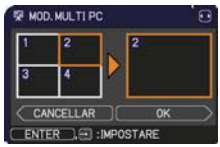
(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
IMMAGINI	 Questa voce consente di visualizzare il menu IMMAGINI. Per memorizzare le immagini nel proiettore, è necessario disporre del software applicativo **PJImg/Projector Image Tool** che può essere scaricato dal nostro sito Web. Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un'immagine fissa, mediante la funzione IMMAGINI (**Funzione Immagini** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete)** e il pulsante ► oppure **ENTER** per visualizzarla. • Non è possibile selezionare questa voce se non sono memorizzate immagini. • I nomi delle immagini comprendono fino a un massimo di 16 caratteri. **Per modificare l'immagine visualizzata** Servirsi dei pulsanti ▲/▼. **Per ritornare al menu** Premere il pulsante ◄ sul telecomando. **Per cancellare l'immagine mostrata e il suo file sorgente nel proiettore.** (1) Premere il pulsante **RESET** sul telecomando mentre si visualizza un'immagine per passare al menu IMMAGINI - CANCELLA. (2) Premere il pulsante ► per eseguire la cancellazione. Per interrompere la cancellazione, premere il pulsante ◄.
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Utilizzare i pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare l'AMX Device Discovery. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando ACCEN.RE è selezionato, il proiettore può essere rilevato dai controller dell'AMX connesso alla stessa rete. Per i dettagli sull'AMX Device Discovery, visitare il sito dell'AMX. URL: http://www.amx.com/ (da dicembre 2009)

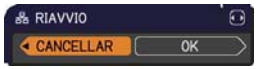
(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione	
PRESENTAZ.	La selezione di questa voce visualizza il menu PRESENTAZ. Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare una delle seguenti voci, quindi premere il pulsante ► o **ENTER** per utilizzare la funzione.	
	USC.MOD.PRESENTER	Se si imposta un computer alla modalità Presenter mentre viene proiettata la sua immagine, il proiettore viene occupato dal computer e l'accesso da qualsiasi altro computer è bloccato. Utilizzare questa funzione per uscire dalla modalità Presenter e consentire agli altri computer di accedere al proiettore. Selezionare questa voce per visualizzare una finestra di dialogo. Premere il pulsante ► per selezionare OK nella finestra di dialogo. La modalità Presenter viene annullata e appare un messaggio indicante il risultato. • Per eseguire l'impostazione della modalità Presenter, utilizzare “LiveViewer”. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione **Mod. Presenter** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**.
	MOD.MULTI PC	Se si imposta uno o più computer sulla modalità Multi PC su “LiveViewer” e si inviano le relative immagini al proiettore, è possibile selezionare la modalità di visualizzazione sul proiettore dalle due opzioni sottostanti. - Modalità PC singolo: visualizza l'immagine del computer selezionato su schermo intero. - Modalità Multi PC: visualizza le immagini inviate da un massimo di quattro computer su uno schermo che viene diviso in sezioni da un quarto. Selezionare questa voce per visualizzare una finestra di dialogo. Utilizzare la finestra di dialogo per modificare la modalità di visualizzazione come di seguito.

(continua alla pagina seguente)

Voce		Descrizione
PRESENTAZ. (continua)	**MOD.MULTI PC (continua)**	• Per passare dalla modalità Multi PC alla modalità PC singolo, selezionare uno dei computer nella finestra di dialogo utilizzando i pulsanti ▲/▼/◄/► e premere il pulsante **ENTER** o **INPUT**. Premere il pulsante ► per selezionare OK, quindi premere nuovamente il pulsante **ENTER** o **INPUT**. L'immagine per il computer selezionato viene visualizzata su schermo intero. • Per passare dalla modalità PC singolo alla modalità Multi PC, premere il pulsante ► per selezionare OK nella finestra di dialogo e premere il pulsante **ENTER** o **INPUT**. La modalità di visualizzazione viene modificata. • Per informazioni su come modificare la modalità di visualizzazione in modalità Multi PC sul computer, consultare la sezione **Commutazione della modalità di visualizzazione** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**.  • L'impostazione della modalità Presenter del computer selezionato ha effetto quando la modalità di visualizzazione passa alla modalità PC singolo. Inoltre, la modalità Presenter perde di validità quando la modalità di visualizzazione passa alla modalità Multi PC, qualunque sia l'impostazione sui computer. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione **Mod. Presenter** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**.
	VIS.NOME UTENTE	La selezione di questa voce visualizza il nome utente. Questa funzione serve ad individuare da quale computer viene inviata l'immagine corrente. • È possibile impostare i nomi utenti per ciascun computer su “LiveViewer”. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione **Visualizzazione nome utente** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
INFO	Selezionado questa voce si visualizza il dialofo RETE_INFO per confermare le impostazioni di rete. • Per ulteriori informazioni su CODICE, consultare la sezione **Selezione del metodo di connessione di rete** nel **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**. • Vengono visualizzati solo i primi 16 caratteri del nome del proiettore. • Se il livello della batteria dell' orologio integrato è scarso, la data e l'ora potrebbero non essere visualizzate correttamente, anche se i dati inseriti sono esatti. Sostituire la batteria, se necessario (📖*93*). • INDIRIZZO IP, SUBNET MASK e DEFAULT GATEWAY indicano "0.0.0.0" se il DHCP è impostato ad ACCEN.RE e il proiettore non rileva alcun indirizzo dal server DHCP.
SERVIZIO	L'esecuzione di questa voce riavvia e inizializza la funzione della rete. Scegliere RIAVVIO ESEGUI utilizzando il pulsante ►. Quindi utilizzare il pulsante ► per eseguire.  La rete sarà scollegata quando si sceglie il riavvio. Se DHCP è selezionato attivo, l'indirizzo IP potrebbe cambiare. Dopo aver selezionato RIAVVIO ESEGUI, il menu RETE non può essere controllato per circa 30 secondi.

Menu SICUREZZA

Il proiettore è dotato di funzioni di sicurezza.
Dal menu SICUREZZA, è possibile eseguire le voci indicate nella tabella di seguito.
Utilizzo del menu SICUREZZA: Per l'utilizzo di tali funzioni è necessaria la registrazione da parte dell'utente.

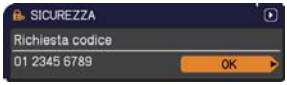
Entrare nel menu SICUREZZA

1. Premere il pulsante ►. Si visualizza la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD.
2. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire la password registrata. La password di default è **6015**. É possibile modificare questa password (*sotto*). Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD e premere il pulsante ► per visualizzare il menu SICUREZZA.
   • Si consiglia di modificare la password di default nel più breve tempo possibile.
   • Se è stata inserita una password non corretta, si visualizzerà nuovamente la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD. Se una password errata è inserita per 3 volte consecutive il proiettore si spegnerà. In seguito il proiettore si spegnerà tutte le volte che viene inserita una password errata.

3. È possibile eseguire le voci nella tabella di seguito.

Se avete dimenticato la password

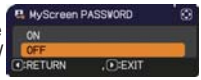
(1) Mentre è visualizzata la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD, mantenere premuto il pulsante **RESET** nel telecomando per 3 secondi o tenere premuto per 3 secondi il pulsante **INPUT** mentre si preme il pulsante ► sul proiettore.
(2) Si visualizza il dialogo Richiesta codice a 10 cifre. Contattare il proprio rivenditore riguardo alla Richiesta codice a 10 cifre. La password verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.



• Se non viene premuto nessun pulsante per circa 55 secondi, mentre si visualizza il dialogo Richiesta codice, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal punto 1.

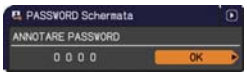
Voce	Descrizione
CAMBIO PASSWORD SICUREZZA	(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare CAMBIO PASSWORD SICUREZZA e premere il pulsante ► per visualizzare la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire la nuova password. (3) Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► per visualizzare la finestra di dialogo REINS.NUOVA PASSWORD, inserire nuovamente la stessa password. (4) Portare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi durante i quali è possibile prendere nota della password stessa. Premere **ENTER** sul telecomando oppure ► sul proiettore per chiudere la finestra di dialogo ANNOTARE PASSWORD. • Non dimenticare la propria password.

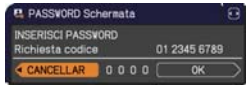
(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>PASSWORD
Schermata</td><td>
La funzione PASSWORD Schermata può essere impiegata per proibire l'accesso alla funzione Schermata e prevenire la sovrascrittura dell'immagine Schermata correntemente registrata.
1 Attivazione della PASSWORD Schermata
1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare PASSWORD Schermata e premere il pulsante ► per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.


1-2 Usare i pulsanti ▲/▼ del menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata per selezionare ACCEN.RE.
Sivisualizza la finestra dik dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD Cpiuola

Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)
1-3 Utilizzare i pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire la PASSWORD. Spostare il cursore sul lato destro del dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccolo) e premere il pulsante ► per visualizzare il dialogo REINS.NUOVA PASSWORD, quindi inserire di nuovo la medesima PASSWORD.

1-4 Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo REINS.NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► per visualizzare la finestra di dialogo ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi durante i quali sarà possibile prendere nota della PASSWORD.


Premere il pulsante ENTER sul telecomando o ► sul proiettore per ritornare al menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.
Se si imposta una PASSWORD per Schermata:
• la funzione di registrazione Schermata (e menu) non saranno disponibili.
• Il menu BI.Schermata non sarà disponibile.
• L'impostazione AVVIARE verrà bloccata su Schermata (e il menu non sarà disponibile).
Disattivare la PASSWORD Schermata per utilizzare queste funzioni.
• Non dimenticare la PASSWORD Schermata.
2 Disattivazione della PASSWORD schermata
2-1 Seguire la procedura indicata in 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione della PASSWORD Schermata.
2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la PASSWORD registrata e la schermata ritornerà al menu di attivazione/disattivazione della PASSWORD Schermata.


Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)
Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. In caso si sia dimenticata la PASSWORD, ripetere la procedura dal punto 2-1.
3. Se avete dimenticato la PASSWORD Schermata
3-1 Seguire la procedura riportata alla sezione 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.
3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre.
3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La PASSWORD verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.
</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
BLOCCO PIN	BLOCCO PIN è una funzione che previene l'utilizzo del proiettore, se non si inserisce un codice registrato. **1 Attivazione della funzione BLOCCO PIN** 1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare BLOCCO PIN, quindi premere il pulsante ► o il pulsante **ENTER** per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN. 1-2 Servirsi dei pulsanti▲/▼ sul menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN per selezionare Inserire il codice PIN. Si visualizzerà la finestra Inserire il codice PIN. 1-3 Inserire il codice PIN a 4 cifre tramite i pulsanti ▲/▼/◄/► e i pulsanti **COMPUTER** o **INPUT**. Verrà visualizzato il dialogo Reinserire codice PIN. Reinserire lo stesso codice PIN. In tal modo la registrazione del codice PIN sarà completa. • Se non si preme alcun pulsante per circa 55 secondi durante la visualizzazione della finestra Inserire il codice PIN o del dialogo Reinserire codice PIN, il menu si chiude. Se è necessario, ripetere la procedura dal punto 1-1. In seguito, tutte le volte che il proiettore viene riavviato si visualizza la finestra Inserire il codice PIN. Inserire il codice PIN registrato. Il proiettore può essere utilizzato dopo aver inserito il codice PIN registrato. Se si inserisce un codice PIN non corretto, si visualizza di nuovo la finestra di dialogo Inserire il codice PIN. Se viene inserito per 3 volte di seguito un codice PIN errato, il proiettore si spegnerà. In seguito, il proiettore si spegnerà tutte le volte che viene inserito un codice PIN errato. Il proiettore si spegnerà anche nel caso in cui non viene premuto alcun pulsante per circa 5 minuti, durante la visualizzazione del dialogo Inserire il codice PIN. Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene riacceso dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione. • Non dimenticare il proprio codice PIN. **2 Disattivazione di BLOCCO PIN** 2-1 Seguire la procedura riportata al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN. 2-2 Mediante i pulsanti ▲/▼ selezionare SPEGNERE. Si visualizzerà il dialogo Inserire il codice PIN. Inserire il codice PIN registrato per disattivare la funzione BLOCCO PIN. Se viene inserito per 3 volte di seguito un codice PIN errato, il proiettore si spegnerà. **3 Se avete dimenticato il codice PIN** 3-1 Mentre è visualizzato il dialogo Inserire il codice PIN, mantenere premuto il pulsante **RESET** nel telecomando per 3 secondi, o tenere premuto per 3 secondi il pulsante **INPUT** mentre si preme il pulsante ► del proiettore. Si visualizza il dialogo Richiesta codice a 10 cifre. • Se non si effettuano inserimenti per 5 minuti dopo la visualizzazione del dialogo CASELLA PIN, il proiettore si spegnerà. 3-2 Contattare il rivenditore per la Richiesta codice a 10 cifre. Il codice PIN verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
RILEV. SPOSTAMENTO	Se questa funzione è impostata su ACCEN.RE e se l'impostazione fissata per l'angolo verticale del proiettore o per lo SPECCHIO nel momento in cui si accende il proiettore risulta differente rispetto a quella registrata precedentemente, verrà visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO e il proiettore non visualizzerà il segnale d'ingresso. • Per visualizzare nuovamente il segnale, impostare questa funzione su SPEGNERE. • Se viene visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO per circa 5 minuti, si spegnerà la lampada. • La funzione di correzione dell'effetto keystone è proibita finché la funzione Rilev. Spostamento è attiva. **1 Attivazione della funzione RILEV.SPOSTAMENTO** 1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare RILEV.SPOSTAMENTO, quindi premere il pulsante ► oppure **ENTER** per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione RILEV.SPOSTAMENTO. 1-2 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ sul menu di attivazione/disattivazione RILEV. SPOSTAMENTO per selezionare ACCEN.RE. Selezionare ACCEN.RE e verrà registrata l'impostazione attuale per quanto riguarda le funzioni angolo e SPECCHIO. Si visualizzerà la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola). Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola) 1-3 Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire una password. Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola) e premere il pulsante ► per visualizzare la finestra di dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, inserire nuovamente la stessa password. 1-4 Portare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi durante i quali è possibile prendere nota della password stessa. Premere **ENTER** sul telecomando oppure ► sul proiettore per tornare al menu di attivazione/disattivazione RILEV.SPOSTAMENTO. • Non dimenticare la password RILEV.SPOSTAMENTO. • Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene riacceso dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione. • Questa funzione potrebbe non operare correttamente se il proiettore non è in posizione stabile quando si seleziona ACCEN.RE. **2 Disattivazione della funzione RILEV. SPOSTAMENTO** 2-1 Seguire la procedura riportata al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione del RILEV. SPOSTAMENTO. 2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la password registrata e lo schermo tornerà al menu di attivazione/disattivazione del RILEV.SPOSTAMENTO. Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande) Se viene inserita una password errata, il menu verrà chiuso. Se necessario, ripetere la procedura dal punto 2-1. **3 Se avete dimenticato la password** 3-1 Seguire la procedura indicata in 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione RILEV. SPOSTAMENTO. 3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre. 3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La password verrà inviata la conferma della registrazione utente.

 (continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>PASSW. TESTI</td><td>
La funzione PASSW. TESTI impedisce la sovrascrittura di I MIEI TESTI. Se per I MIEI TESTI è impostata una password;
• Il menu VIS. TESTI non sarà disponibile e non sarà possibile modificare le impostazioni VISUALIZZA.
• Il menu SCRIVI TESTI non sarà disponibile per evitare la sovrascrittura di I MIEI TESTI.
1 Attivazione della funzione PASSW. TESTI
1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare PASSW. TESTI e premere il pulsante ► per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.

1-2 Usare i pulsanti ▲/▼ del menu attivazione/disattivazione PASSW. TESTI per selezionare ACCEN.RE. Si visualizzerà la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola).

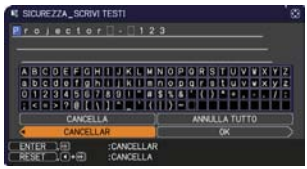
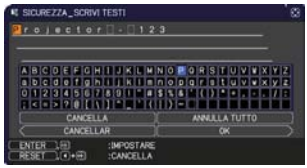
Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)
1-3 Servirsi i pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire una password. Spostare il cursore al lato destro della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola) e premere il pulsante ► per visualizzare il dialogo REINS.NUOVA PASSWORD, inserire di nuovo la stessa password.

1-4 Portare il cursore alla destra della casella REINS.NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi durante i quali è possibile prendere nota della password stessa.

Premendo il pulsante ENTER sul telecomando o il pulsante ► sul proiettore si ritornerà al menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.
2 Disattivare la funzione PASSW. TESTI
2-1 Seguire la procedura al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.
2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la password registrata e lo schermo ritornerà al menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.

Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)
Se si inserisce una password errata, il menu verrà chiuso. Se necessario ripetere la procedura dal punto 2-1.
3 In caso si sia dimenticata la password.
3-1 Seguire la procedura riportata alla sezione 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.
3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Comparirà la Richiesta codice a 10 cifre.
3-3 Per la Richiesta codice a 10 cifre contattare il proprio rivenditore. La password verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.
</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
VIS. TESTI	(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare VIS. TESTI e premere il pulsante ► o **ENTER** per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione VIS. TESTI. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu VIS. TESTI per attivare o disattivare la funzione. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando è impostato ACCEN.RE, il I MIEI TESTI sarà mostrato sullo schermo AVVIARE e il dialogo IMMET_INFO. • Questa funzione è valida solo se PASSW. TESTI è impostata a SPEGNERE.
SCRIVI TESTI	(1) Tramite i pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA selezionare SCRIVI TESTI e premere ►. Si visualizza il dialogo SCRIVI TESTI.  (2) Sulle prime 3 righe viene riportato il testo corrente. Se il testo non è ancora stato scritto le righe saranno vuote. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► e del pulsante **ENTER** oppure **INPUT** per selezionare e inserire i caratteri. Per cancellare 1 carattere alla volta, premere il pulsante **RESET** o premere i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente. Se si sposta il cursore su CANCELLA oppure su ANNULLA TUTTO e si preme il pulsante **ENTER** oppure **INPUT**, si cancella 1 carattere oppure rispettivamente tutti i caratteri. Il testo in MIEI TESTI può comprendere fino a 24 caratteri.  (3) Per modificare un carattere già inserito, premere il pulsante ▲/▼ per spostarsi alla prima riga e servirsi dei pulsanti ◄/► per portare il cursore sui caratteri che si vogliono modificare. Premere **ENTER** o **INPUT** per selezionare il carattere. Quindi seguire la medesima procedura descritta alla voce (2) qui sopra. (4) Per terminare l'inserimento di testi, portarsi con il cursore su OK, poi premere ►, **ENTER** o **INPUT**. Per ritornare a I MIEI TESTI senza salvare le modifiche, spostare il cursore su CANCELLAR e premere ◄, **ENTER** o **INPUT**. • La funzione SCRIVI TESTI è disponibile solo se la funzione PASSW. TESTI è impostata a SPEGNERE.

Strumenti di presentazione

Il proiettore è munito dei seguenti due comodi strumenti che permettono di effettuare presentazioni su schermo in maniera semplice e rapida:

- Presentazione SENZA PC (📖*sotto*)
- Display USB (📖*86*)

Presentazione SENZA PC

La Presentazione SENZA PC legge i dati immagine dai supporti di memoria inseriti nella porta **USB TYPE A** e visualizza l'immagine nelle seguenti modalità. È possibile attivare la Presentazione SENZA PC selezionando la porta **USB TYPE A** come sorgente di ingresso.
Questa funzione permette di effettuare presentazioni senza usare il computer.

- Modalità Miniatura (📖*78*)
- Modalità Schermo intero (📖*82*)
- Modalità Sequenza (📖*83*)

[Dispositivi di memoria supportati]

• Memoria USB (tipo di memoria USB, disco rigido USB e lettore di schede USB)

NOTA • I lettori USB (adattatori) che hanno più di uno slot USB potrebbero non funzionare. (se l'adattatore riconosce il collegamento di vari dispositivi).
• Gli hub USB potrebbero non funzionare.
• I dispositivi USB con software di sicurezza potrebbero non funzionare.
• Fare attenzione durante l'inserimento o rimozione di un dispositivo USB. (📖*12, 80*)

[Formato supportato]

• FAT12, FAT16 e FAT32

NOTA • NTFS non supportato.

[Formato di file supportato]

• JPEG (.jpeg, .jpg)	* Formato progressivo non supportato.
• Bitmap (.bmp)	* Modalità 16 bit e bitmap compresso non supportati.
• PNG (.png)	* Formato PNG interlacciato non supportato.
• GIF (.gif)	

NOTA • I file con una risoluzione superiore a XGA non sono supportati.
• I file con una risoluzione inferiore a 36x36 non sono supportati.
• I file con una risoluzione inferiore a 100x100 potrebbero non essere visualizzati.
• Alcuni file supportati potrebbero non essere visualizzati.
• Compare solo una cornice quando il contenuto dei dati immagine non può essere visualizzato in modalità Miniatura.

Presentazione SENZA PC (continua)

Modalità Miniatura

La modalità Miniatura visualizza le immagini memorizzate in un dispositivo di archiviazione USB sulla schermata Miniatura. In una schermata possono essere visualizzate un massimo di 20 immagini.
Se richiesto, è possibile saltare alle modalità Schermo intero o Sequenza, dopo aver selezionato alcune immagini nella modalità Miniatura.

La modalità Miniatura verrà avviata come la funzione principale della Presentazione SENZA PC dopo aver selezionato la porta **USB TYPE A** come sorgente di ingresso.

Presentazione SENZA PC (continua)

Funzionamento con i tasti

È possibile controllare le immagini nella schermata Miniatura con il telecomando o la tastiera numerica oppure con un browser. Mentre vengono visualizzate le miniature, sono supportate le seguenti funzioni.

Funzione del tasto			Funzioni
The remote control	The keypad on the projector	Web Remote in web browser software.	
▲/▼/◄/►	▲/▼/◄/►	▲/▼/◄/►	Sposta il cursore
PAGE UP **PAGE DOWN**	-	PAGE UP PAGE DOWN	Cambia pagine
ENTER	**INPUT**	**ENTER**	• Visualizza l'immagine selezionata in modalità schermo intero quando il cursore si trova su un'immagine in miniatura. • Visualizza il menu IMPOSTA (🕮***successiva***) per l'immagine selezionata quando il cursore si trova sul numero dell'immagine in miniatura.

Menu IMPOSTA per l'immagine selezionata

Voce		Funzioni
IMPOSTA		Servirsi dei cursori ◄/► per modificare ciascuna impostazione o servirsi del cursore ► per eseguire le funzioni come di seguito.
	INVIO	Premere il cursore ► o **ENTER** per tornare alla schermata Miniatura.
	AVVIO	Passare a ACCEN.RE per impostare l'immagine selezionata come la prima immagine nella Sequenza. Le informazioni di questa impostazione saranno salvate sul file “playlist.txt” (🕮***85***).
	ARRESTO	Passare a ACCEN.RE per impostare l'immagine selezionata come l'ultima immagine nella Sequenza. Le informazioni di questa impostazione saranno salvate sul file “playlist.txt” (🕮***85***).
	SALTA	Passare a ACCEN.RE per saltare l'immagine selezionata nella Sequenza. Le informazioni di questa impostazione saranno salvate sul file “playlist.txt” (🕮***85***).
	RUOTA	Premere il cursore ► o **ENTER** per ruotare l'immagine selezionata di 90 gradi in senso orario. Le informazioni di questa impostazione saranno salvate sul file “playlist.txt” (🕮***85***).

Presentazione SENZA PC (continua)

Funzionamento tramite il menu nella schermata Miniatura

È possibile controllare le immagini anche utilizzando il menu sulla schermata Miniatura.

Voce		Funzioni
		Passa a una cartella superiore.
ORDINA		Consente di ordinare i file e le cartelle come segue.
	INVIO	Premere il cursore ► o **ENTER** per tornare alla schermata Miniatura.
	NOME ASC	Ordina in ordine crescente per nome di file.
	NOME DISC	Ordina in ordine decrescente per nome di file.
	DATA ASC	Ordina in ordine crescente per data di file
	DATA DISC	Ordina in ordine decrescente per data di file.
▲/▼		Andare alla pagina precedente/successiva.
SEQUENZA		Configura e avvia la Sequenza (🕮*83*).
	INVIO	Premere il cursore ► o **ENTER** per tornare alla schermata Miniatura.
	RIPRODUZIONE	Premere il cursore ► o **ENTER** per avviare la Sequenza.
	AVVIO	Impostare il numero iniziale della sequenza.
	ARRESTO	Impostare il numero finale della sequenza.
	INTERVALLO	Impostare l'intervallo di tempo della sequenza.
	MODO PLAY	Selezionare la modalità Sequenza.
IMMET		Modifica la porta di ingresso.
MENU		Visualizza il menu.
RIMUOVERE USB		Assicurarsi di utilizzare questa funzione prima di rimuovere il dispositivo di archiviazione USB dal proiettore. Dopo di ciò, il proiettore non riconoscerà il dispositivo di archiviazione USB finché non lo si inserisce nuovamente nella porta **USB TYPE A**.

Presentazione SENZA PC (continua)

NOTA • Queste operazioni non sono accessibili mentre viene visualizzato l'OSD del proiettore.
• La modalità Miniatura visualizza al massimo 20 immagini in 1 pagina.
• Non è possibile modificare la porta di ingresso tramite il pulsante **INPUT** quando viene visualizzata la schermata Miniatura, Sequenza o Schermo intero.
• Nelle miniature vengono visualizzate alcune icone di errore.

Il file sembra corrotto o in un formato non supportato.

Un file che non può essere visualizzato sulla schermata Miniatura viene indicato da un'icona in formato file.

Presentazione SENZA PC (continua)

Modalità Schermo intero

La modalità Schermo intero visualizza un'immagine a schermo intero. Per visualizzare in modalità Schermo intero, selezionare un'immagine nella schermata Miniatura. Quindi premere il pulsante **ENTER** sul telecomando o il pulsante **INPUT** sulla tastiera, oppure fare clic su **[ENTER]** sul controllo remoto web.

Nella modalità Schermo intero sono supportate le seguenti funzioni.

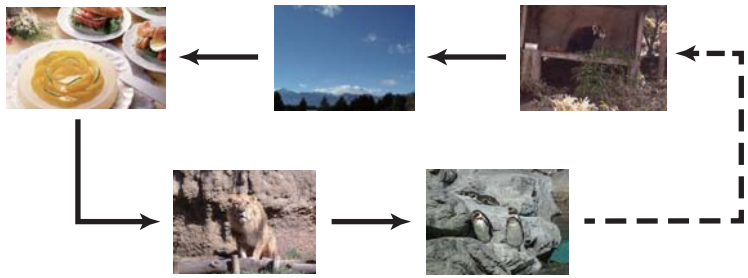
Funzione del tasto			Funzioni
Telecomando	Tastiera numerica del proiettore	Web Remote del browser	
▼ ► o PAGE DOWN	▼ o ►	▼ ► o PAGINA GIÚ	Mostra l'immagine successiva.
▲ ◄ o PAGE UP	▲ o ◄	▲ ◄ o PAGINA SU	Mostra l'immagine precedente.
ENTER	**INPUT**	**ENTER**	Visualizza la miniatura.

NOTA • Queste operazioni non sono accessibili quando viene visualizzato il OSD del proiettore.
• Non è possibile cambiare la porta di ingresso con il tasto **INPUT** quando viene visualizzato MINIATURA, SEQUENZA o DIRECTORY.

Presentazione SENZA PC (continua)

Modalità Sequenza

La modalità Sequenza visualizza le immagini a schermo intero e cambia le immagini a intervalli prestabiliti in INTERVALLO sul menu della schermata Miniatura (78).



È possibile avviare questa funzione dal menu Sequenza. Per visualizzare il menu Sequenza, selezionare il pulsante SEQUENZA in modalità miniatura e premere il pulsante **ENTER** sul telecomando o il pulsante **INPUT** sul proiettore.

Mentre viene visualizzata la sequenza, sono supportate le seguenti operazioni.

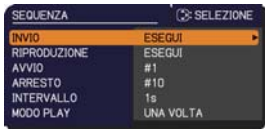
Funzione del tasto			Funzioni
Telecomando	Tastiera numerica del proiettore	Web Remote del browser	
ENTER	**INPUT**	**ENTER**	Visualizza la miniatura.

* Queste operazioni non sono accessibili quando viene visualizzato il menu OSD del proiettore.

NOTA • Non è possibile cambiare la porta di ingresso con il tasto **INPUT** quando viene visualizzato MINIATURA, SEQUENZA o DIRECTORY.
• Quando la modalità SEQUENZA è impostata su UNA VOLTA, sullo schermo viene mantenuta l'ultima slide finché non si preme il tasto **ENTER** del telecomando o di Web Remote Control o il tasto **INPUT** del proiettore.

Presentazione SENZA PC (continua)

È possibile riprodurre la sequenza in base alla configurazione desiderata. Configurare le voci di SEQUENZA su MINIATURA.



1) INVIO : Torna alla modalità miniatura.
2) RIPRODUZIONE : Riproduce la sequenza.
3) AVVIO : impostare il numero iniziale della sequenza.
4) ARRESTO : impostare il numero finale della sequenza.
5) INTERVALLO : impostare l'intervallo di tempo della sequenza.
Non si consiglia di impostare un intervallo di tempo eccessivamente breve (ad esempio qualche secondo), poiché occorre qualche secondi per leggere e visualizzare un file immagine, se questo è archiviato in una directory secondaria o se vari file sono memorizzati nella stessa directory.
6) MODO PLAY : selezionare la modalità Sequenza.
UNA VOLTA : riproduce la sequenza una volta.
RIPETUTO : riproduce la sequenza ripetutamente.

NOTA • Le impostazioni di Sequenza vengono salvate nel file **"playlist.txt"** memorizzato nei supporti di memoria. Se il file non esiste, viene creato automaticamente.
• Le impostazioni per AVVIO, ARRESTO, INTERVALLO, e MODO PLAY vengono salvate nella Playlist.
• Se il supporto di memoria presenta protezione da scrittura o il file **"playlist.txt"** è di sola scrittura, non è possibile modificare le impostazioni di Sequenza.

Presentazione SENZA PC (continua)

Playlist

La Playlist è un file di testo di formato DOS che decide l'ordine dei file di fermo immagine visualizzati nella modalità Miniatura o Sequenza.

Il nome del file della playlist è “playlist.txt” e può essere modificato su un computer. Viene creato nella cartella che contiene i file immagine selezionati quando viene avviata la Presentazione SENZA PC oppure viene configurata la Sequenza.

[Esempio di file “playlist.txt”]

Impostazione AVVIO : Impostazione ARRESTO : Impostazione INTERVALLO : Impostazione MODO PLAY :
img001.jpg: : : :
img002.jpg:600: : :
img003.jpg:700:rot1: :
img004.jpg: : :SALTA:
img005.jpg:1000:rot2:SALTA:

Il file “playlist.txt” contiene le seguenti informazioni.
Ciascuna informazione deve essere separata da “:”, e “:” alla fine di ciascuna riga.
Riga 1: impostazioni AVVIO, ARRESTO, INTERVALLO e MODO PLAY (84).
Riga 2 e successive: nome di file, tempo di intervallo, impostazione di rotazione e impostazione salta.

- Tempo di intervallo : può essere impostato da 0 a 999900 (ms) con un incremento di 100 (ms).
- Impostazione di rotazione: “rot1” significa una rotazione a 90 gradi in senso orario; “rot2” e “rot3” aumentano di altri 90 gradi in ordine.
- Impostazione salta : “SKIP” significa che l'immagine non verrà visualizzata nella Sequenza.

NOTA • La lunghezza massima di una riga nel file “playlist.txt” è di 255 caratteri compreso il ritorno a capo. Se una riga qualsiasi supera il limite, il file “playlist.txt” perde di validità.
• È possibile registrare fino a 999 file sulla Playlist. Tuttavia, se esistono delle cartelle nella stessa directory, il numero del limite viene diminuito dal numero di cartelle. Qualsiasi file oltre il limite non verrà visualizzato nella Sequenza.
• Se il dispositivo di archiviazione è protetto o non ha spazio a sufficienza, non è possibile creare il file “playlist.txt”.
• Per le impostazioni della Sequenza, consultare la sezione **“Modalità Sequenza”** (83).

Display USB

Il proiettore è in grado di visualizzare le immagini trasferite dal computer tramite un cavo USB (*10).

Requisito hardware e software per PC

• **Sistema operativo**: Uno dei seguenti.
Windows ® XP Home Edition /Professional Edition (solo versione a 32 bit)
Windows Vista ® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (solo versione a 32 bit)
Windows® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (solo versione a 32 bit)
• **CPU**: Pentium 4 (2,8 GHz o superiore)
• **Scheda grafica**: 16 bit, XGA o superiore
• **Memoria**: 512 MB o superiore
• **Spazio sul disco rigido**: 30 MB o superiore
• **Porta USB**
• **Cavo USB**: 1

Selezionare DISPLAY USB per la voce USB TYPE B nel menu OPZ. Quando si collega il computer alla porta **USB TYPE B** sul proiettore tramite un cavo USB, il proiettore verrà riconosciuto come un'unità CD-ROM sul computer. Quindi, il software nel proiettore, “LiveViewerLiteUSB.exe”, si avvierà automaticamente e l'applicazione, “LiveViewer Lite for USB”, sarà pronta sul computer per il Display USB. L'applicazione, “LiveViewer Lite for USB”, si chiuderà automaticamente quando il cavo USB viene scollegato.

NOTA • Se il software non si avvia automaticamente (solitamente dovuto al fatto che la funzione autorun del CD-ROM è disattivata sul sistema operativo), seguire le istruzioni di seguito.
(1) Fare clic sul tasto [Start] della barra degli strumenti e selezionare “Esegui”.
(2) Digitare F:\LiveViewerLiteUSB.exe, quindi premere [OK].

Se l'unità CD-ROM non corrisponde all'unità F del computer, sostituire F con la lettera corretta assegnata all'unità CD-ROM.

• L’esecuzione automatica del CD-ROM viene disattivata quando lo screen saver è in funzione.
• La trasmissione dell’immagine dal computer viene sospesa quando lo screen saver protetto da password è in funzione. Per riprendere la trasmissione, uscire dallo screen saver.
• Controllare e scaricare l'ultima versione dal sito web Hitachi.
http://www.hitachi-america.us/digitalmedia o http://www.hitachidigitalmedia.com
Seguire le istruzioni reperibili sul sito per l'aggiornamento.

Questa applicazione comparirà nell'area di notifica di Windows una volta avviata. È possibile abbandonare l'applicazione dal computer selezionando “Quit” sul menu.

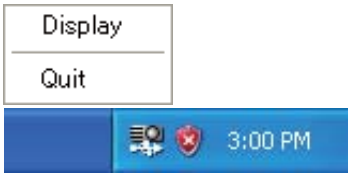
NOTA • “LiveViewer” (consultare **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**) e questa applicazione non possono essere utilizzati contemporaneamente. Se si collega il computer al proiettore tramite un cavo USB mentre “LiveViewer” è in funzione, verrà visualizzato il seguente messaggio.

• Se sul PC viene installato un software che dispone della funzione di firewall, renderla non valida osservando il manuale d'istruzione.
• È possibile che un software per la sicurezza blocchi la trasmissione dell’immagine. Modificare l’impostazione del software per la sicurezza al fine di consentire l’utilizzo di “LiveViewer Lite for USB”.

Display USB (continua)

Menu del tasto destro

Il menu indicato a destra verrà visualizzato quando si fa clic con il tasto destro sull'icona dell'applicazione nell'area di notifica di Windows.



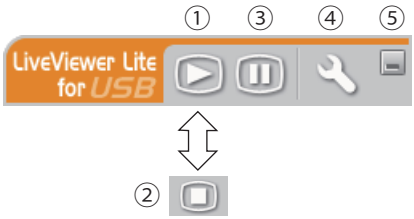
Display (Visualizza) : Il menu Mobile viene visualizzato e l'icona scompare dall'area di notifica di Windows.

Quit (Esci) : L'applicazione viene chiusa e l'icona scompare dall'area di notifica di Windows.

NOTA • Se si desidera riavviare l'applicazione, è necessario scollegare il cavo USB e ricollegarlo.

Menu Mobile

Se si seleziona “Display” sul menu del tasto destro, il menu Mobile come indicato a destra comparirà sullo schermo del computer.



① Tasto di avvio acquisizione
La trasmissione al proiettore viene avviata e le immagini saranno visualizzate.

② Tasto di arresto
La trasmissione delle immagini viene arrestata.

③ Tasto di interruzione
L'immagine sullo schermo del proiettore è temporaneamente bloccata. Sullo schermo rimane l'ultima immagine prima di aver premuto il tasto. È possibile controllare i dati immagine sul computer senza visualizzarli sullo schermo del proiettore.

④ Tasto opzione
Viene visualizzata la finestra Opzioni.

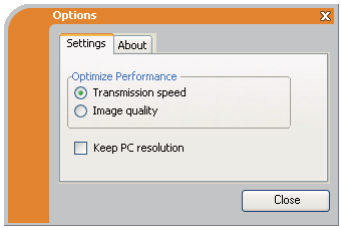
⑤ Tasto di riduzione a icona
Il menu Mobile viene chiuso e l'icona ricompare nell'area di notifica di Windows.

NOTA • Se si fa clic sul tasto di avvio acquisizione e/o sul tasto arresto ripetutamente, è possibile che le immagini non vengano visualizzate sullo schermo.

Display USB (continua)

Finestra Opzioni

Se si seleziona il tasto opzione sul menu Mobile, viene visualizzata la finestra Opzioni.



Ottimizza prestazioni

"LiveViewer Lite for USB" cattura gli screenshot in formato JPEG e li invia al proiettore. "LiveViewer Lite for USB" dispone di due opzioni con un diverso tasso di compressione per I dati JPEG.

Velocità di trasmissione

La velocità ha la priorità sulla qualità dell'immagine.
Essa aumenta il tasso di compressione JPEG.
Lo schermo del proiettore può essere aggiornato più rapidamente poiché i dati trasferiti sono di dimensioni inferiori, ma la qualità delle immagini è peggiore.

Qualità immagine

La qualità dell'immagine ha la priorità sulla velocità.
Essa aumenta il tasso di compressione JPEG.
Lo schermo del proiettore può essere aggiornato più rapidamente poiché i dati trasferiti sono di dimensioni inferiori, ma la qualità delle immagini è peggiore.

Keep PC resolution (Mantieni risoluzione PC)

Se si rimuove il segno di spunta dalla casella **[Keep PC resolution]**, la risoluzione dello schermo del computer passerà a XGA e la velocità di visualizzazione potrebbe risultare superiore.

NOTA • Quando si modifica la risoluzione, potrebbe cambiare la disposizione delle icone sul desktop del PC.

About (Informazioni)

Le informazioni sulla versione di "LiveViewer Lite for USB".

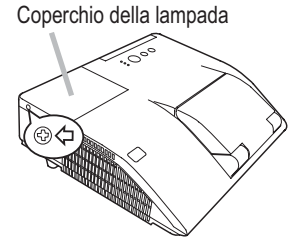
Manutenzione

Sostituzione della lampada

Una lampada ha una vita limitata. L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può causare la visualizzazione di immagini eccessivamente scure oppure determinare una riproduzione non perfetta delle tonalità cromatiche. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle.
È opportuno procurarsi una nuova lampada e sostituirla non appena sembra necessario. A questo scopo è necessario rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero che identifica il tipo della lampada.

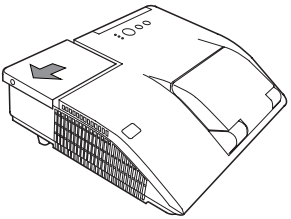
Numero tipo: DT01181

Sostituzione della lampada

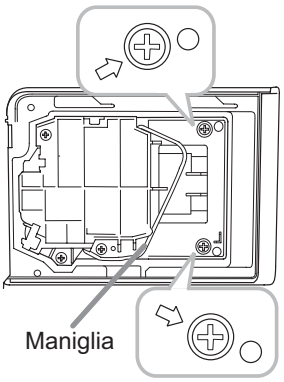


1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Lasciar raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti.
2. Preparare una nuova lampada. Se il proiettore è appeso al soffitto oppure se la lampada si è rotta, richiedere inoltre l'intervento del rivenditore affinché la sostituisca.

Per la sostituzione della lampada seguire la seguente procedura.



3. Allentate la vite (indicata dalla freccia) del coperchio della lampada, quindi slittate e sollevate il coperchio per rimuoverlo.
4. Allentare le 2 viti (indicate dalla freccia) della lampada e sollevare la lampada lentamente dalle maniglia. Mai allentare nessun'altra vite.
5. Inserire la lampada nuova e riavvitare saldamente le 2 viti della lampada allentate in precedenza, per bloccarla in posizione.
6. Mentre assemblate le parti intercambiabili del coperchio della lampada e il proiettore, slittate il coperchio della lampada al suo posto. Poi serrate saldamente la vite del coperchio della lampada.
7. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo della lampada alla voce TEMPO LAMPADA del menu OPZ.
   (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
   (2) Con il pulsante ▼/▲ selezionare nel menu "MENÚ AVANZATO" e premere quindi il pulsante ►.
   (3) Con il pulsante ▼/▲ nella colonna di sinistra del menu selezionare OPZ. e premere quindi il pulsante ►.
   (4) Con il pulsante ▼/▲ selezionare "TEMPO LAMPADA" e premere quindi il pulsante ►. Appare così una finestra di dialogo.
   (5) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo della lampada.



⚠ **CAUTELA** ►Non toccare l'interno del proiettore mentre si estrae la lampada.

NOTA • Per assicurarsi dell'attendibilità delle indicazioni fornite dalla lampada è necessario resettare il tempo lampada solo dopo la sostituzione della lampada stessa.

Sostituzione della lampada (continua)

Avvisi di sicurezza relativi alla lampada

ALTA TENSIONE ALTA TEMPERATURA ALTA PRESSIONE

⚠**AVVERTENZA** ►Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sottoposta a scossoni, graffiata, toccata quando è calda o se non viene sostituita quando è usurata, la lampada può rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle. Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si diffondano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio e polvere contenenti particelle fini di vetro.

►**Smaltimento della lampada:** Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non smaltire con i normali rifiuti domestici. Per lo smaltimento rispettare le disposizioni locali in tema di tutela dell'ambiente.

• Per il riciclo della lampada, fare riferimento a www.lamprecycle.org (negli USA).

• Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale oppure www.eiae.org (negli USA) oppure www.epsc.ca (in Canada).

Rivolgersi al proprio rivenditore per ottenere maggiori informazioni.

Scollegare il cavo dalla presa elettrica	• Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. Frammenti di vetro possono danneggiare le parti interne del proiettore oppure ferire l'utente. Non pulire pertanto il proiettore e non sostituire da soli la lampada. • Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e non respirare il gas o le particelle fini che fuoriescono dai fori di ventilazione del proiettore. Non portare il gas a contatto con gli occhi o con la bocca. • Prima di sostituire la lampada spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione, quindi attendere almeno 45 minuti per permettere alla lampada di raffreddarsi. Se si tocca la lampada quando è calda si corre il rischio di scottarsi e di danneggiare la lampada stessa.
	• Non allentare mai le viti del proiettore, tranne quelle contrassegnate (segnate da una freccia). • Non aprire il coperchio della lampada quando il proiettore è montato a parete o a soffitto. Infatti, se la lampadina della lampada si rompe, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra e questo potrebbe rappresentare un pericolo. Inoltre, utilizzare il proiettore in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada. • Non utilizzare il proiettore senza il coperchio della lampada. Dopo la sostituzione della lampada, riavvitare saldamente le viti. Viti allentate possono causare danni o ferite.
	• Utilizzare solo lampade del tipo specificato. L'utilizzo di una lampada non conforme alle specifiche di questo modello potrebbe provocare un incendio, danneggiare o ridurre la durata del prodotto. • Se la lampada si guasta subito dopo il primo utilizzo, è possibile che sussistano ulteriori problemi alla rete elettrica. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza. • Attenzione: se la lampada subisce urti o scossoni oppure è graffiata la lampadina potrebbe scoppiare durante l'uso. • Non utillizzare la lampada quando è già usurata: potrebbe annerirsi, non illuminarsi più oppure scoppiare. Sostituire la lampada nel più breve tempo possibile se le immagini appaiono troppo scure oppure se le tonalità dei colori sembrano di scarsa qualità. Non utilizzare lampade vecchie (già usate) perché queste potrebbero rompersi.

Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria

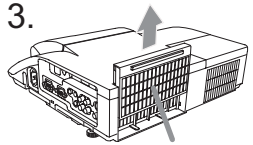
L'unità del filtro dell'aria di questo proiettore consiste di un coperchio del filtro, due tipi di filtri, e una intelaiatura del filtro. Il nuovo sistema di filtri largo il doppio è realizzato per funzionare più a lungo. Comunque, per favore controllare e pulirlo periodicamente per tenere la ventilazione richiesta per il funzionamento normale del proiettore.
Quando gli indicatori o un messaggio vi sollecitano a pulire il filtro dell'aria, eseguitelo il più presto possibile. Sostituite i filtri quando sono danneggiati o troppo sporchi. Per preparare i nuovi filtri, contattate il vostro rivenditore e fornitegli il seguente numero stampato.

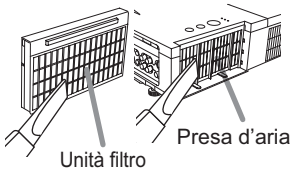
Numero tipo: UX37191 (Set filtri)

Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria. Un filtro dell'aria del tipo specificato viene fornito con questo proiettore unitamente alla lampada per la sostituzione.

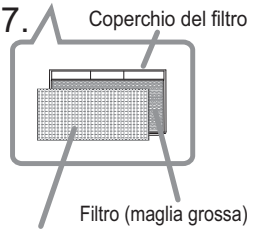
1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Utilizzare un aspirapolvere sopra e intorno al coperchio del filtro.
3. Far scorrere l'unità filtro verso l'alto per estrarla dal proiettore.
4. Utilizzare un aspirapolvere per pulire i fori del filtro del proiettore.
5. Estrarre il filtro a maglia fine tenendo il coperchio del filtro. Si consiglia di lasciare il filtro a maglia grossa così com'è nel coperchio del filtro.
6. Utilizzare un aspirapolvere su entrambi i lati del filtro a maglia fine, tenendolo fermo in modo che non venga aspirato. Utilizzare un aspirapolvere per l'interno del coperchio del filtro per pulire il filtro a maglia grossa. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi.
7. Riposizionare quindi il filtro a maglia fine su quello a maglia grossa, girando il lato cucito verso l'alto.
8. Inserire nuovamente l'unità filtro nel proiettore.

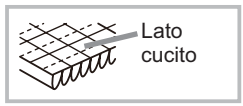
3.





7.





(continua alla pagina seguente)

Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria (continua)

9. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo del filtro alla voce TEMPO FILTRO del MENU FACILE.
   (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
   (2) Con il pulsante ▼/▲ selezionare "TEMPO FILTRO" e premere quindi il pulsante ►. Appare così una finestra di dialogo.
   (3) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo di utilizzo del filtro.

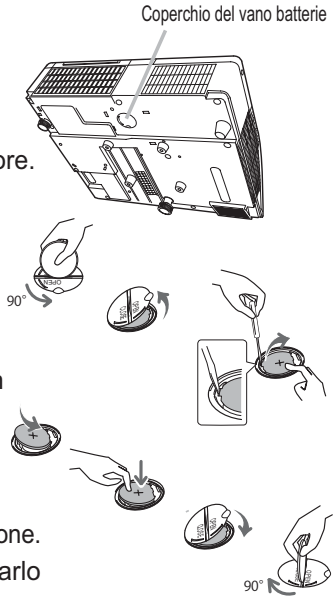
⚠**AVVERTENZA** ►Prima di eseguire la manutenzione del filtro dell'aria, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi. Non effettuare la manutenzione del filtro dell'aria mentre il proiettore è ancora caldo. Questo potrebbe causare scosse elettriche oppure la fulminazione di parti interne o il malfunzionamento del proiettore
►Utilizzare solo il filtro dell'aria del tipo specificato. Non utilizzare il proiettore senza il filtro dell'aria o il coperchio del filtro. Questo potrebbe causare incendi o il malfunzionamento del proiettore.
►Pulire periodicamente il filtro. Se il filtro dell'aria è ostruito da polvere o altre impurità, aumenta la temperatura interna. Questo potrebbe causare incendi, fulminazioni interne o il malfunzionamento del proiettore.

NOTA • Sostituire il filtro dell'aria se è troppo sporco o danneggiato.
• Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria. Un filtro dell'aria del tipo specificato viene fornito unitamente alla lampada per la sostituzione con questo proiettore.
• Resettare il tempo filtro solo dopo la pulizia o la sostituzione del filtro per assicurarsi dell'attendibilità delle informazioni relative all'utilizzo del filtro.
• Il proiettore potrebbe visualizzare il messaggio "CONTROLLO FLUSSO ARIA" oppure richiedere lo spegnimento per prevenire il surriscaldamento interno.

Sostituzione della batteria dell'orologio interno

Questo proiettore ha un orologio interno che utilizza una batteria. Quando la funzione orologio non funziona correttamente, provare a sostituire la batteria:

HITACHI MAXELL, numero componente **CR2032** o **CR2032H**.



1. Spegnere il proiettore e scollegarne il cavo di alimentazione. Attendere che l'apparecchio si raffreddi sufficientemente.
2. Una volta raffreddatosi sufficientemente, ruotarlo lentamente sino a rivolgerne verso l'alto il lato inferiore.
3. Ruotare il coperchio del vano batteria completamente nella direzione indicata con "OPEN" usando una moneta o simile, e tirare su il coperchio per rimuoverlo.
4. Fare leva sulla batteria usando un cacciavite a testa piatta o simile per estrarla. Mentre si fa leva sulla batteria, fare delicatamente pressione con un dito su di essa siccome potrebbe uscire dal vano.
5. Sostituire la batteria con una nuova **HITACHI MAXELL**, Parte N. **CR2032** o **CR2032H**. Far scorrere la batteria al di sotto della linguetta plastica e spingerla all'interno del vano finché non scatta in posizione.
6. Risistemare il coperchio del vano batteria, poi ruotarlo verso "CLOSE", utilizzando, ad es., una moneta.

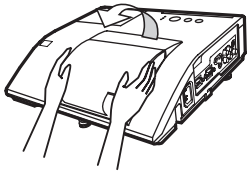
NOTA • L'orologio interno sarà inizializzato con la rimozione della batteria. Per impostare l'orologio consultare il **Manuale d'istruzioni – Guide della rete**.

⚠**AVVERTENZA** ►Maneggiare con cura la batteria, in quanto le batterie potrebbero esplodere, rompersi oppure perdere liquido causando incendi, lesioni ed inquinamento ambientale.
• Utilizzare esclusivamente le batterie specificate e intatte. Non utilizzare batterie danneggiate, come scalfite, ammaccate, con presenza di ruggine o perdite di liquido.
• Durante la sostituzione della batteria, sostituirla con una batteria nuova.
• Se la batteria perde liquido, ripulire bene la zona con un panno. Se il liquido dovesse depositarsi sulla pelle, risciacquare immediatamente e molto bene con acqua. Se la batteria ha perso liquido nel vano portabatterie, cambiare le batterie dopo aver ripulito la parte.
• Per l'inserimento delle batterie assicurarsi che la polarità sia corretta.
• Non intervenire sulle batterie, per esempio ricaricandole o saldandole.
• Conservare le batterie in un luogo fresco e asciutto, al riparo dalla luce. Non esporre mai una batteria al fuoco o all'acqua.
• Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini e dagli animali domestici Se il liquido dovesse depositarsi sulla pelle, risciacquare immediatamente e molto bene con acqua.In caso di inghiottimento rivolgersi immediatamente a un medico.
• Osservare le normative locali in materia di smaltimento delle batterie.

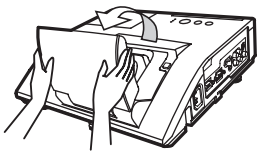
Cura dello specchio e della lente

Se lo specchio di proiezione o la lente sono incrinati, sporchi o annebbiati possono causare un deterioramento della qualità di visualizzazione. Eseguire una corretta manutenzione dello specchio e della lente, procedendo con cautela.

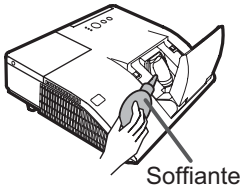
1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione dalla presa di rete. Far raffreddare il proiettore lasciandolo inutilizzato.



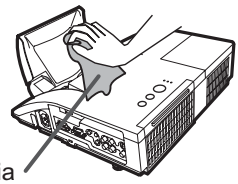
2. Lo sportellino della lente può essere aperto manualmente. Tenere entrambi i lati dello sportellino della lente ed aprirlo lentamente fino al punto di bloccaggio, contraddistinto da un suono di incastro (click).



3. Strofinare delicatamente lo specchio e le lenti con un apposito panno morbido inumidito (reperibile in commercio), prestando attenzione a non danneggiarli. Per il bordo dello specchio e della lente, che potrebbero presentarsi difficili da pulire, utilizzare un soffiante ad aria per fotocamere reperibile sul mercato.



4. Per richiudere la lente correttamente, attenersi alla seguente procedura.
   (1) Inserire il cavo di alimentazione con lo sportellino della lente aperto.
   (2) L'indicatore di alimentazione si illumina di arancione e lo sportellino della lente si chiude automaticamente. Non toccare lo sportellino della lente quando si sta per chiudere. Non lasciare che nessun oggetto blocchi lo sportellino della lente.



NOTA • Quando si chiude manualmente lo sportellino della lente, questo potrebbe non chiudersi correttamente.
• Lo sportellino della lente potrebbe non chiudersi quando la funzione BLOCCO OBIETT. alla voce SERVIZIO nel menu OPZ. è impostata su ACCEN.RE. Fare riferimento alla funzione BLOCCO OBIETT. alla voce SERVIZIO nel menu OPZ. (📖*59*).

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di intervenire sullo specchio di proiezione e sulla lente, spengere il proiettore, scollegare il cavo di alimentazione e far raffreddare il proiettore.
►Non utilizzare l'aspirapolvere per pulire lo specchio di proiezione o la lente, potrebbero venire danneggiati.
►Non usare detergenti o prodotti chimici diversi da quelli specificati in questo manuale. Prestare particolare attenzione allo specchio e alla lente perché tali prodotti potrebbero causare gravi danni ad entrambi.

⚠ **CAUTELA** ►Fare attenzione con le dita in prossimità dello lo sportellino della lente, per evitare lesioni.

Altre precauzioni

Interno del proiettore

Per garantire l'utilizzo sicuro del proiettore, farlo pulire e controllare dal rivenditore locale una volta l'anno.

Cura dello chassis e del telecomando

Una manutenzione non appropriata può causare lesioni e originare fenomeni nocivi come perdita di colore, distacco della vernice ecc.

1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore è sufficientemente freddo, pulirlo delicatamente con una garza o un panno morbido.
   Se il proiettore è estremamente sporco, immergere un panno morbido in acqua o in un detergente neutro diluito nell'acqua e pulire delicatamente dopo avere strizzato il panno stesso. Poi asciugare con un panno morbido.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di eseguire la manutenzione, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi. Operazioni di manutenzione eseguite quando il proiettore è troppo caldo potrebbero causare fulminazioni interne o il malfunzionamento del proiettore.
►Non eseguire operazioni di manutenzione sui componenti interni del proiettori. Questo è molto pericoloso.
►Evitare di bagnare il proiettore o inserirvi liquidi. Questo potrebbe causare incendi, scosse elettriche e/o il malfunzionamento del proiettore.
• Non collocare contenitori contenenti acqua, detergenti o sostanze chimiche vicino al proiettore.
• Non usare nebulizzatori o spray.

⚠ **CAUTELA** ►Osservare una corretta manutenzione del proiettore secondo le istruzioni fornite. Una manutenzione non appropriata può causare lesioni e originare fenomeni nocivi come perdita di colore, distacco della vernice ecc.
►Non usare detergenti o prodotti chimici diversi da quelli specificati in questo manuale.
►Non lucidare o strofinare con oggetti rigidi.
DICHIARAZIONE ►Non toccare direttamente la superficie dell'obiettivo con le mani.

Risoluzione dei problemi

Se si verificano anormalità durante il funzionamento, smettere immediatamente di utilizzare il proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Non usare mai il proiettore se si presentano anormalità quali fumo, strani odori, rumore eccessivo, danni allo chassis o ai componenti o ai cavi, penetrazione di liquidi o sostanze estranee, ecc.. In tali circostanze, scollegare immediatamente la spina dalla presa di corrente. Dopo la scomparsa del fumo o del cattivo odore, contattare il rivenditore o il centro di assistenza.

In caso di problemi relativi all'apparecchio, è opportuno eseguire i seguenti controlli ed effettuare le seguenti operazioni prima di rivolgersi all'assistenza per la riparazione. Se non è possibile risolvere il problema, contattare il rivenditore o il servizio assistenza. Il rivenditore o il centro di assistenza sapranno precisare anche le condizioni di garanzia.

Messaggi d'errore

Se compare uno dei seguenti messaggi, eseguire le verifiche e le operazioni indicate nella tabella. I messaggi scompariranno automaticamente dopo alcuni minuti, ma riapparirano tutte le volte che si accende il proiettore.

Messaggio	Descrizione
	Nessun segnale in ingresso. Verificare il collegamento al segnale di ingresso e lo stato della fonte.
	La porta USB TYPE B viene selezionata come sorgente di ingresso immagini, anche se MOUSE viene selezionato per USB TYPE B. (📖*54*). Selezionare DISPLAY USB nella finestra di dialogo per proiettare le immagini sulla porta **USB TYPE B**. In questo caso, non è possibile utilizzare la funzione di semplice mouse e tastiera. Altrimenti, selezionare un'altra porta per l'ingresso immagini.
 	Il proiettore è in attesa di un file immagine. Verificare la connessione hardware, le impostazioni sul proiettore e le impostazioni di rete. Il collegamento della rete PC-Proiettore potrebbe scollegarsi. Ricollegarsi utilizzando il pulsante "Tasto di connessione" di "LiveViewer". (📖**Utilizzo di "LiveViewer"** del **Manuale d'istruzioni - Guide della rete**)
	La frequenza orizzontale o verticale del segnale in ingresso non è compresa nella gamma specificata. Verificare i dati tecnici per questa unità o i dati tecnici della fonte del segnale.
	E' immesso un segnale improprio. Per favore confermare le specifiche per il vostro proiettore o le specifiche della fonte del segnale.

(continua alla pagina seguente)

Messaggi d'errore (continua)

Messaggio	Descrizione
	La temperatura interna aumenta. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente il proiettore. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura supera i 35°C? • Il proiettore viene utilizzato a un'altitudine di circa 1600 m o superiore? Se il proiettore viene utilizzato a un'altitudine di circa 1600 m o superiore, impostare la VEL. VENTOLA della voce SERVIZIO nel Menu OPZ. su ALTO (📖*58*).
	Usare una certa precauzione nel pulire il filtro dell'aria. Spegnere immediatamente l'alimentazione e pulire o sostituire il filtro dell'aria, consultando la sezione "Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria" di questo manuale. Dopo aver pulito o sostituito il filtro, resettare il timer del filtro (📖*55, 92*).
	Il funzionamento del pulsante non è disponibile.

Indicatori di avvertimento

Se gli indicatori **LAMP**, **TEMP** e **POWER** non si accendono secondo le modalità indicate, eseguire le verifiche riportate nella tabella qui sotto.

Indicatore POWER	Indicatore LAMP	Indicatore TEMP	Descrizione
Acceso con luce arancione	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore è nella fase stand-by.** Consultare la sezione “Accensione/spegnimento”.
Lampeggia con luce verde	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore si sta scaldando.** Attendere.
Acceso con **luce verde**	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore è nella fase attiva.** Si possono eseguire le normali operazioni.
Lampeggia con luce arancione	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore si sta raffreddando.** Attendere.
Lampeggia con ***luce rossa***	(discrezionale)	(discrezionale)	**Il proiettore si sta raffreddando. È stato rilevato un errore.** Attendere finché l’indicatore **POWER** smette di lampeggiare, poi eseguire le operazioni descritte qui sotto.
Lampeggia con ***luce rossa*** *oppure* Acceso con **luce rossa**	Acceso con **luce rossa**	**Spento**	**La lampada non si illumina; è possibile che i componenti interni siano troppo caldi.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente l’unità. • L’apertura per il passaggio dell’aria è bloccata? • Il filtro dell’aria è sporco? • La temperatura supera i 35 gradi? Se la stessa indicazione si visualizza dopo la verifica, sostituire la lampada riferendosi alla sezione “Sostituzione della lampada”.
Lampeggia con ***luce rossa*** *oppure* Acceso con **luce rossa**	*Lampeggia con* ***luce rossa***	**Spento**	**Il coperchio della lampada non è fissato correttamente.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada è fissato correttamente. Dopo aver eseguito le operazioni necessarie, riaccendere il proiettore. Se il fenomeno si ripete anche dopo aver eseguito le operazioni indicate, contattare il rivenditore o l’assistenza.
Lampeggia con ***luce rossa*** *oppure* Acceso con **luce rossa**	**Spento**	*Lampeggia con* ***luce rossa***	**La ventola di raffreddamento non funziona.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Dopo il raffreddamento, assicurarsi che che non ci siano oggetti estranei intrappolati nella ventola, ecc., quindi accendere di nuovo. Se la stessa indicazione si visualizza dopo questa verifica, contattare il rivenditore o il servizio di assistenza.

(continua alla pagina seguente)

Indicatori di avvertimento (continua)

Indicatore POWER	Indicatore LAMP	Indicatore TEMP	Descrizione
Lampeggia con ***luce rossa*** *oppure* Acceso con **luce rossa**	**Spento**	Acceso con **luce rossa**	**La parte interna potrebbe essersi surriscaldata.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente l'unità. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura della periferica supera i 35 gradi? • Il proiettore viene utilizzato a un'altitudine di circa 1600 m o superiore? Se il proiettore viene utilizzato a un'altitudine di circa 1600 m o superiore, impostare la VEL. VENTOLA della voce SERVIZIO nel Menu OPZ. su ALTO (📖***58***).
Luce **rossa**	**Spento**	**Spento**	**Lo sportellino della lente non è aperto correttamente.** Uno dei seguenti casi è avvenuto. • Lo sportellino della lente non è aperto correttamente, quando si accende il proiettore. • Lo sportellino della lente è stato spostato, mentre il proiettore è in funzione. Riavviare il proiettore, dopo aver controllato che non c'è nulla su cui lo sportellino della lente urta mentre si apre o si chiude.
Acceso con **luce verde**	Lampeggia simultaneamente con ***luce rossa***		**È necessario pulire il filtro.** Spegnere immediatamente l'alimentazione e pulire o sostituire il filtro dell'aria, consultando la sezione "Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria". Dopo aver pulito o sostituito il filtro, resettare il timer del filtro stesso. Dopo questa operazione, riaccendere il proiettore.
Acceso con **luce verde**	Lampeggia ad alternanza con ***luce rossa***		**La parte interna del proiettore potrebbe essere troppo fredda.** Si raccomanda di utilizzare l'unità entro l'intervallo previsto come temperatura d'esercizio (da 5°C a 35°C). Dopo questa operazione, riaccendere il proiettore.
Lampeggiante di colore verde per circa 3 secondi	**Spento**	**Spento**	**Nel proiettore è stata salvata almeno una programmazione Power ON.** Per maggiori informazioni in merito consultate la sezione **Impostazioni Programma** del **Manuale d'istruzioni – Guide della rete.**

NOTA • Se le parti interne si surriscaldano, per ragioni di sicurezza il proiettore si spegne automaticamente e quindi non è possibile visualizzare gli indicatori luminosi. In tal caso, scollegare il proiettore dalla rete elettrica e attendere almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada e la lampada sono fissati correttamente, poi riaccendere l'apparecchio.

Reset di tutte le impostazioni

Se non è possibile correggere impostazioni errate, tramite l'opzione IMP. FABBRICA alla voce SERVIZIO del menu OPZ. (🕮63) è possibile riportare tutte le impostazioni ai valori di default (ad eccezione delle impostazioni come LINGUA, TEMPO LAMPADA, TEMPO FILTRO, MSG.FILTRO, SICUREZZA e RETE).

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio

Per quanto riguarda questi fenomeni eseguire le verifiche e le operazioni riportate nella seguente tabella.

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
L'unità non si accende.	**Il cavo di alimentazione non è inserito.** Collegare correttamente il cavo.	14
	Durante il funzionamento si è verificata un'interruzione di energia elettrica (blackout), ecc. Scollegare il proiettore dalla rete elettrica e lasciarlo raffreddare per almeno 10 minuti. Poi riaccendere.	14, 18
	Non c'è la lampada e/o il coperchio della lampada. Non si è fissato correttamente la lampada o il coperchio. Spegnere il proiettore, scollegarlo dalla rete elettrica e lasciarlo raffreddare per almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada e la lampada sono fissati correttamente, poi riaccendere l'apparecchio.	89
Non vengono emessi suoni né immagini.	**I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente.** Collegare i cavi correttamente.	9 ~13
	La sorgente del segnale non funziona correttamente. Impostare correttamente la sorgente del segnale riferendosi al manuale del dispositivo sorgente.	–
	Le impostazioni di conversione del segnale non sono correttamente abbinate. Selezionare il segnale di ingresso e correggere le impostazioni.	20 ~22
	Sono state attivate la funzione SP.VUOTO per le immagini e la funzione MUTE per i suoni. Potrebbe essere attiva la funzione AV MUTE. Fare riferimento alle voci "Non si produce alcun suono" e "Non si visualizzano immagini" alla pagina successiva per disattivare le funzioni MUTE e SP.VUOTO.	20, 27, 57

(continua alla pagina seguente)

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
Non si produce alcun suono.	**I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente.** Collegare i cavi correttamente.	9 ~13
	È attiva la funzione MUTE. Ripristinare il suono premendo il pulsante **MUTE** oppure **VOLUME+/-** sul telecomando.	20
	Il volume è regolato su un livello molto basso. Regolare il volume su un livello più alto mediante la funzione menu sul telecomando.	20, 45, 46
	L'impostazione SORGENTE AUDIO/SPEAKER non è corretta. Impostare correttamente SORGENTE AUDIO/SPEAKER nel menu AUDIO.	45
	La modalità selezionata per HDMI AUDIO non è adatta. Esaminare ciascuna delle due modalità disponibili e selezionare quella adatta alla propria periferica audio HDMI™.	46
	I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente. Collegare i cavi correttamente.	9 ~13
	La luminosità è regolata su un livello molto basso. Regolare la LUMIN. su un livello più alto mediante la corrispondente funzione del menu.	32
	Il computer non è in grado di rilevare il proiettore come monitor plug and play. Assicurarsi che il computer sia in grado di rilevare un monitor plug and play, utilizzando un altro monitor plug and play.	10
	Si visualizza lo schermo SP.VUOTO. Premere il pulsante **BLANK** sul telecomando.	27
	La porta USB TYPE B viene selezionata come sorgente di ingresso immagini, anche se MOUSE viene selezionato per USB TYPE B. Selezionare DISPLAY USB per USB TYPE B nel menu OPZ. per proiettare le immagini sulla porta. Altrimenti, selezionare un'altra porta per l'ingresso immagini.	54
	Il proiettore non riconosce il dispositivo di archiviazione USB inserito nella porta USB TYPE A. Per prima cosa, utilizzare la funzione RIMUOVERE USB, rimuovere il dispositivo di archiviazione USB, e quindi reinserirlo nella porta. Prima di rimuovere il dispositivo di archiviazione USB, assicurarsi di utilizzare la funzione RIMUOVERE USB sulla schermata miniatura, che viene visualizzata quando la porta **USB TYPE A** viene selezionata come sorgente di ingresso.	12

(continua alla pagina seguente)

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
La visualizzazione è bloccata.	**È attiva la funzione FISSA.** Premere il pulsante **FREEZE** per ritornare alla visualizzazione normale.	27
I colori appaiono affievoliti. Le tonalità non sono ben definite.	**I colori non sono ben regolati.** Eseguire la regolazione dell'immagine cambiando le impostazioni di TEMP. COL., COLORE, CHIARI e/o SPAZIO COL., mediante le funzioni menu.	33, 38
	L'impostazione SPAZIO COL. non è adatta. Cambiare SPAZIO COL. impostando su AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	38
Le immagini appaiono troppo scure.	**La luminosità e/o il contrasto sono regolati ad un livello troppo basso.** Regolare la LUMIN. e/o il CONTRASTO ad un livello più alto tramite la funzione del menu.	32
	Il proiettore funziona in modalità Eco. Impostare MODALITÀ ECO su LUMINOSITÀ, e MOD. ECO AUTO su SPEGNERE, nel menu IMPOSTA.	43, 44
	La lampada è alla fine della sua durata. Sostituire la lampada.	89, 90
Le immagini appaiono sfuocate.	**Le impostazioni di messa a fuoco e/o fase orizzontale non sono corrette.** Regolare la messa a fuoco usando l'anello di messa a fuoco e/o con il menu FASE H.	24, 37
	La lente è sporca o annebbiata. Pulire la lente riferendosi alla sezione "Cura dell'obiettivo".	94
Sullo schermo compare qualche tipo di degradazione, quali sfarfallio o strisce.	**Quando il proiettore funziona in modalità Eco, è possibile che sullo schermo si verifichi uno sfarfallio.** Impostare MODALITÀ ECO su LUMINOSITÀ, e MOD. ECO AUTO su SPEGNERE, nel menu IMPOSTA.	43, 44
	Il formato OVERSCAN è troppo grande. Regolare OVERSCAN nel menu IMMAGINE su un valore inferiore.	35
	Eccessivo R.D. VIDEO. Cambiare l'impostazione di R.D. VIDEO nel menu IMMET.	38
	La funzione STOP FOTO non può funzionare sull'attuale segnale in ingresso. Impostare STOP FOTO nel menu IMMET su SPEGNERE.	40

(continua alla pagina seguente)

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
Il computer collegato alla porta **USB TYPE B** del proiettore non si avvia.	**Il computer non si può avviare nell'attuale configurazione hardware.** Scollegare il cavo USB dal computer, quindi ricollegarlo dopo aver avviato il computer.	10
RS-232C non funziona.	**La funzione RISPARMIO sta funzionando.** Selezionare NORMALE per la voce MOD. ATTESA nel menu IMPOSTA.	44
	Il TIPO DI COMUNICAZIONE per la porta CONTROL è impostata su BRIDGE DI RETE. Selezonare SPEGNERE per la voce TIPO DI COMUNICAZIONE nel menu OPZ. - SERVIZIO - COMUNICAZIONE.	61
Rete non funziona.	**La funzione RISPARMIO sta funzionando.** Selezionare NORMALE per la voce MOD. ATTESA nel menu IMPOSTA.	44
La funzione BRIDGE DI RETE non funziona.	**La funzione BRIDGE DI RETE è disattivata.** Selezionare BRIDGE DI RETE per la voce TIPO DI COMUNICAZIONE nel menu OPZ. - SERVIZIO - COMUNICAZIONE.	61
La funzione Schedule (Pianifica) non funziona	**La funzione RISPARMIO sta funzionando.** Selezionare NORMALE per la voce MOD. ATTESA nel menu IMPOSTA.	44
Quando il proiettore è collegato alla rete, si spegne e si accende come descritto in seguito. Si spegne ↓ L'indicatore **POWER** lampeggia di colore arancio per alcune volte ↓ Va in modalità standby	**Scollegare il cavo LAN e controllare che il proiettore funzioni in modo corretto.** Se questo fenomeno si verifica dopo aver effettuato la connessione di rete, significa che vi potrebbe essere un circuito chiuso tra i due hub di commutazione Ethernet all'interno della rete, come spiegato in seguito. - Vi sono due o più hub di commutazione Ethernet in una rete. - Due degli hub sono connessi due volte da cavi LAN. - Tale connessione doppia forma un circuito chiuso tra i due hub. Un circuito chiuso di questo tipo potrebbe avere un effetto negativo sul proiettore nonché sugli altri dispositivi di rete. Controllare la connessione di rete e rimuovere il circuito chiuso scollegando i cavi LAN in modo che vi sia solo un cavo di connessione tra due hub.	–
Non è possibile riprodurre in modo corretto i file video su un computer in cui è stato eseguito "LiveViewer".	**È stato effettuato un arresto forzato di "LiveViewer" in modo intenzionale o accidentale.** DirectDraw® o Direct3D® è stato disattivato sul sistema operativo Windows® dell'utente. Consultare la home page della Guida e Supporto tecnico di Microsoft® per sapere come attivare DirectDraw® o Direct3D®.	–

NOTE • Sul display potrebbero comparire macchie chiare o scure. Questa è una caratteristica dei display a cristalli liquidi e non rappresenta o comporta un difetto del proiettore.

Dati tecnici

Consultare la sezione **Dati tecnici** del **Manuale d'istruzioni (condensato)** in opuscolo.

Accordo di licenza dell'utente finale per il software del proiettore

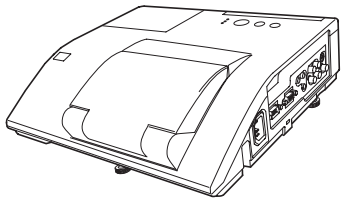
• Il software del proiettore è costituito da diversi moduli software indipendenti, su ognuno dei quali sussiste il nostro copyright e/o i copyright di terzi.

• Assicurarsi di leggere l'"Accordo di licenza dell'utente finale per il software del proiettore", che è un documento separato. (nel CD)

Proiettore

ED-A220N

(Tipo n° ED-A220NM)



Manuale d'istruzioni (dettagliato)
Guide della rete

Grazie per avere acquistato questo prodotto.
Questo manuale è inteso solo per spiegare la funzione di Rete. Per un utilizzo corretto di questo prodotto, consultare il presente manuale e gli altri manuali relativi a questo prodotto.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di utilizzare questo prodotto, assicurarsi di leggere i relativi manuali. Dopo la consultazione, conservarli in un luogo sicuro come futuro riferimento.

Funzioni

Questo proiettore dispone della funzione di rete con le seguenti funzioni principali.

- ✓ **Presentazione di Rete**: consente al proiettore di proiettare le immagini del PC trasmesse attraverso una rete. (🕮*37*)
- ✓ **Controllo Web**: consente di monitorare e controllare il proiettore attraverso una rete da un PC. (🕮*45*)
- ✓ **Immagini**: consente al proiettore di memorizzare fino a quattro fermi immagine e di proiettarli. (🕮*70*)
- ✓ **Messenger**: consente al proiettore di visualizzare il testo inviato da un PC attraverso una rete. (🕮*72*)
- ✓ **Bridge di Rete**: consente di controllare un dispositivo esterno tramite il proiettore da un PC. (🕮*74*)

NOTA • Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire in questo manuale.
• È vietata la riproduzione, la trasmissione o la copia di parti di questo documento o dell'intero documento senza esplicita autorizzazione scritta.

Informazioni sui marchi commerciali

- Microsoft®, Internet Explorer®, Windows®, Windows Vista® e Aero® sono marchi di fabbrica depositati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.
- Pentium® è un marchio di fabbrica depositato di Intel Corporation.
- JavaScript® è un marchio di fabbrica depositato di Sun Microsystems, Inc.
- HDMI, il logo HDMI, e High-Definition Multimedia Interface sono marchi o marchi registrati di HDMI Licensing LLC. negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Trademark PJLink è un marchio di fabbrica applicato per I diritti dei marchi di fabbrica in Giappone, Stati Uniti d'America e altri paesi e zone.

Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi titolari.

Indice

1. Connessione alla Rete 4

1.1 Requisiti di sistema 4

1.1.1 Preparazione dell'apparecchiatura necessaria 4

1.1.2 Requisito hardware e software per PC 4

1.2 Installazione di “LiveViewer” 6

1.2.1 Installazione di “LiveViewer” 6

1.2.2 Aggiornamento di “LiveViewer” 7

1.3 Procedura di connessione alla rete 8

1.3.1 Panoramica del processo 8

1.3.2 Avvio di “LiveViewer” 9

1.4 Selezione della modalità di connessione di rete 10

1.4.1 Selezione della LAN wireless o con cavo 10

1.4.2 Selezione di Connessione personale 12

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete 14

1.5.1 Connessione codice 15

1.6 Configurazione manuale 23

1.6.1 Connessione profilo 23

1.6.2 Connessione cronologia 24

1.7 Configurazione manuale delle impostazioni di rete 25

1.8 Conferma della connessione alla destinazione 30

1.8.1 Connessione e trasmissione 30

1.8.2 Errore di connessione 32

1.9 Dati profilo 33

1.9.1 Schema dei dati profilo 33

1.9.2 Creazione di dati profilo 33

1.9.3 Modifica dei dati profilo 34

1.9.4 Registrazione di Connessione personale 35

2. Presentazione di Rete 37

2.1 Utilizzo di “LiveViewer” 37

2.1.1 Menu principale e tasti operativi 37

2.1.2 Visualizzazione dello stato 39

2.1.3 Commutazione della modalità di visualizzazione 40

2.1.4 Menu Opz. 41

2.2 Avvio della Presentazione di Rete 43

2.2.1 Modalità di visualizzazione 43

2.2.2 Mod.Presenter 44

2.2.3 Visualizzazione nome utente 44

3. Controllo web 45
3.1 Accesso 46
3.2 Información de red 48
3.3 Impostazioni Rete 49
3.4 Impostazioni Porta 50
3.5 Impostazioni Mail 52
3.6 Impostazioni Avviso 53
3.7 Impostazioni Programma 55
3.8 Impostazioni Data/Ora 58
3.9 Impostazioni Sicurezza 60
3.10 Controllo Proiettore 61
3.11 Telecomando 67
3.12 Stato Proiettore 68
3.13 Riavvio Rete 69
4. Funzione Immagini 70
5. Funzione Messenger 72
6. Funzione Bridge di Rete 74
6.1 Collegamento delle periferiche 74
6.2 Configurazione della comunicazione 75
6.3 Porta di comunicazione 75
6.4 Metodo di transmissione 76
6.4.1 BIDIREZ. NON SIMULT. 76
6.4.2 BIDIREZ. SIMULTANEA 77
7. Altre funzioni 78
7.1 Avvisi tramite e-mail 78
7.2 Gestione del proiettore tramite SNMP 80
7.3 Programmazione evento 81
7.4 Controllo comandi tramite la rete 84
8. Risoluzione dei problemi 89
9. Garanzia e servizio post-vendita 92

1. Connessione alla Rete

1.1 Requisiti di sistema

1.1.1 Preparazione dell'apparecchiatura necessaria

Per la connessione del proiettore al computer tramite rete, sono necessarie le seguenti apparecchiature.

✓ **Proiettore**
✓ **Cavo LAN** (per collegare il proiettore a una rete): CAT 5 o più grande
✓ **Computer** (minimo 1 set): Equipaggiato con la configurazione di rete (100Base-TX or 10Base-T)

1.1.2 Requisito hardware e software per PC

Il software “LiveViewer” deve essere installato su tutti i PC in modo da collegarsi al proiettore attraverso una rete. Per utilizzare “LiveViewer”, il PC deve soddisfare i seguenti requisiti.

✓ **Sistema operativo**: Uno dei seguenti.
Windows ® XP Home Edition /Professional Edition (solo versione a 32 bit)
Windows Vista ® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (solo versione a 32 bit)
Windows® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (solo versione a 32 bit)
✓ **CPU**: Pentium 4 (2,8 GHz o superiore)
✓ **Scheda grafica**: 16 bit, XGA o superiore
* Durante l'utilizzo di “LiveViewer” si consiglia di impostare la risoluzione del display del PC su 1024 x 768.
✓ **Memoria**: 512 MB o superiore
✓ **Spazio sul disco rigido**: 100 MB o superiore
✓ **Browser web**: Internet Explorer ® 6.0 o superiore
✓ **Unità CD-ROM**

NOTA • Il controllo della comunicazione di rete è disabilitato quando il proiettore è nella modalità di attesa se la voce di MOD. ATTESA è impostata su RISPARMIO. Per favore collegare la comunicazione di rete al proiettore dopo aver impostato lo MOD. ATTESA in NORMALE. (🕮***Menu IMPOSTA del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)
• La versione più recente di “LiveViewer” e le ultime informazioni su questo prodotto sono disponibili sul nostro sito Web. (🕮**7**)
• A seconda delle specifiche del computer dell’utente, il computer potrebbe subire un rallentamento dovuto all’elevato utilizzo di CPU mentre “LiveViewer” è in esecuzione.
• “LiveViewer” non funziona su versioni di Windows Vista® non aggiornate al Service Pack 1 o successivi. Installare il Service Pack più recente sul proprio sistema operativo Windows Vista®.

1.1 Connessione alla rete (continua)

NOTA • Impostare la risoluzione del PC su XGA o inferiore. Consultare il manuale d'istruzioni del PC o di Windows. Se è superiore alla XGA, la velocità di trasmissione sarà ridotta.
• Se si utilizza una risoluzione dello schermo superiore a XGA, il proiettore la ridurrà al formato XGA sullo schermo.
• Le immagini potrebbero non essere trasmesse a seconda della versione del sistema operativo o del software del driver per l'adattatore di rete dei PC. Si consiglia di aggiornare il sistema operativo e il driver con le ultime versioni.
• Se sul PC viene installato un software che dispone della funzione di firewall, renderla non valida osservando il manuale d'istruzione.

1.2 Installazione di “LiveViewer”

1.2.1 Installazione di “LiveViewer”

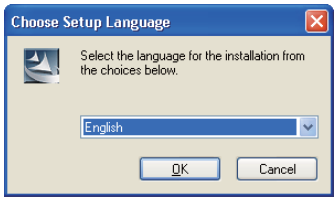
Il software “LiveViewer” deve essere installato su tutti i PC in modo da collegarsi al proiettore attraverso una rete.

È necessario accedere come amministratore per installare il software.

1) Accendere il PC.
2) Chiudere tutte le applicazioni.
3) Inserire il CD-ROM in dotazione nell'unità CD-ROM del PC.

NOTA • Dopo la sequenza 3), apparirà la finestra di dialogo Controllo dell’account utente (se state usando Windows Vista® o Windows® 7). Per favore fate click su [Consenti] per continuare l’istallazione.

4) Dopo un momento, la finestra di dialogo Choose Setup Language apparirà come mostrato a destra. Selezionare quello che si desidera utilizzare e fare clic su **[OK]**.

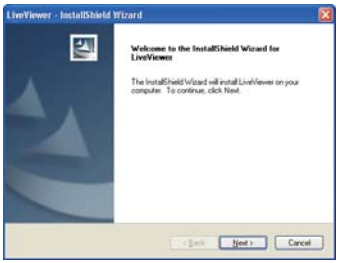


NOTA • Se la finestra di dialogo “Choose Setup Language” non viene visualizzata, procedere come di seguito:
(1) Fare clic sul tasto **[Inizio]** della barra degli strumenti e selezionare “Esegui”.
(2) Digitare E:\setup.exe, quindi premere **[OK]**.

Se l'unità CD-ROM non corrisponde al drive E del PC, sostituire E con la lettera corretta assegnata all'unità CD-ROM.

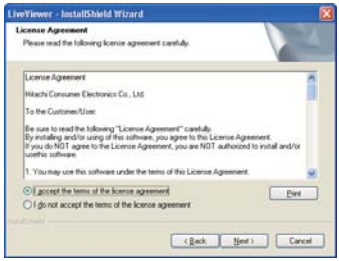
Se il software è già stato installato, effettuare la disinstallazione. Fare clic sul tasto **[Cancel]** per annullare la disinstallazione. Se si è disinstallato il software accidentalmente, reinstallarlo dalla prima procedura.

5) Dopo un momento, la finestra di dialogo Welcome apparirà come mostrato a destra. Premere **[Next]**.


LiveViewer - InstallShield Wizard
Welcome to the InstallShield Wizard for LiveViewer
The InstallShield Wizard will install LiveViewer on your computer. To continue, click Next.
Next >
Cancel

1.2 Installazione di "LiveViewer" (continua)

6) Viene visualizzata la finestra di dialogo Contratto di licenza. Se lo accettate, selezionate "I accept the terms of the license agreement" e premete **[Next]**.
7) Viene visualizzata la finestra di dialogo Scegli destinazione. Premere **[Next]**.


LiveViewer - InstallShield Wizard
License Agreement
Please read the following license agreement carefully.
I accept the terms of the license agreement
I do not accept the terms of the license agreement
< Back
Next >
Cancel

NOTA • Viene creata la cartella C:\Program Files\Projector Tools\LiveViewer in cui sarà installato il programma. Se si desidera installare su una cartella differente, fare clic su **[Browse]** e selezionare un'altra cartella.

8) Confermare il nome della cartella del programma. Se "Projector Tools" è a posto, premere **[Next]** per continuare. In caso contrario, digitare il nome della cartella desiderata e premere **[Next]**.

9) [Windows® XP]
Viene visualizzata la finestra di dialogo Installazione hardware se state usando Windows® XP. Premere Continuare.
[Windows Vista® o Windows® 7]
La finestra di dialogo Protezione di Windows apparirà se state usando Windows Vista® o Windows® 7. Per favore fate click su **[Installa software del driver]** e continuate l'istallazione.

10) Dopo qualche istante, l'installazione sarà completa e viene visualizzata la finestra di dialogo Installazione completata. Fare clic su **[Finish]**. In tal modo si completa l'installazione del software e il PC si riavvia automaticamente.
(1) Per confermare la corretta installazione del software, premere il tasto **[Start]** sulla barra degli strumenti, selezionare Tutti i programmi, quindi selezionare la cartella Projector Tools.
(2) Se l'installazione è corretta, in quella cartella appare "LiveViewer".

LiveViewer - InstallShield Wizard
InstallShield Wizard Complete
The InstallShield Wizard has successfully installed LiveViewer. Before you can use the program, you must restart your computer.
Yes, I want to restart my computer now.
No, I will restart my computer later.
Remove any disks from their drives, and then click Finish to complete setup.
Finish
Cancel

1.2.2 Aggiornamento di "LiveViewer"

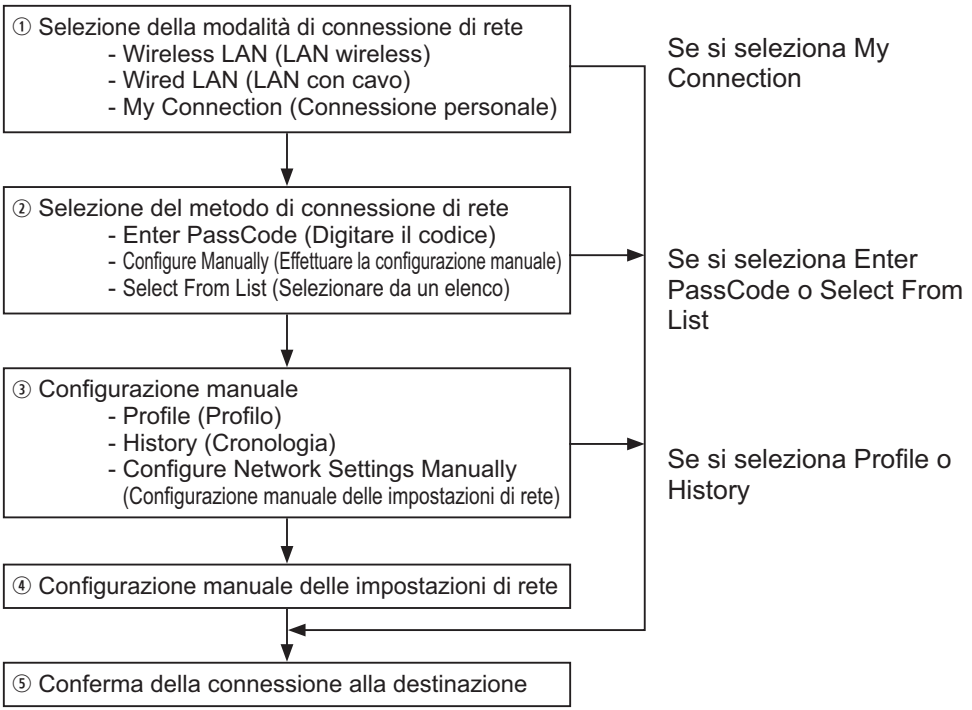
Controllare e scaricare l'ultima versione dal sito web Hitachi.
http://www.hitachi-america.us/digitalmedia o http://www.hitachidigitalmedia.com
Alcune funzioni illustrate nel presente manuale richiedono "LiveViewer" Versione 4.xx. (Nelle informazioni sulla versione, un numero tra 00 e 99 sostituisce xx.)

1.3 Procedura di connessione alla rete

Prima di connettere il PC e il proiettore tramite una rete, assicurarsi che la porta LAN sia selezionata come sorgente di ingresso sul proiettore (📖***Operazioni nel Manuale d'istruzioni – Guida operativa***). Altrimenti non è possibile stabilire una connessione.

1.3.1 Panoramica del processo

Di seguito viene illustrata una panoramica del processo di connessione del PC e del proiettore tramite una rete.
"LiveViewer" consente di saltare alcuni dei passaggi di seguito per stabilire una connessione di rete in modo rapido e semplice.


① Selezione della modalità di connessione di rete
- Wireless LAN (LAN wireless)
- Wired LAN (LAN con cavo)
- My Connection (Connessione personale)
② Selezione del metodo di connessione di rete
- Enter PassCode (Digitare il codice)
- Configure Manually (Effettuare la configurazione manuale)
- Select From List (Selezionare da un elenco)
③ Configurazione manuale
- Profile (Profilo)
- History (Cronologia)
- Configure Network Settings Manually (Configurazione manuale delle impostazioni di rete)
④ Configurazione manuale delle impostazioni di rete
⑤ Conferma della connessione alla destinazione
Se si seleziona My Connection
Se si seleziona Enter PassCode o Select From List
Se si seleziona Profile o History

NOTA • La LAN wireless può essere selezionata solamente quando esiste un punto di accesso di conversione della LAN wireless in LAN con cavo tra il PC e il proiettore.
• È possibile collegare al proiettore fino a 30 computer contemporaneamente utilizzando una rete.

1.3 Procedura di connessione alla rete (continua)

1.3.2 Avvio di “LiveViewer”

Avviare “LiveViewer” sul PC, osservando la procedura di seguito.

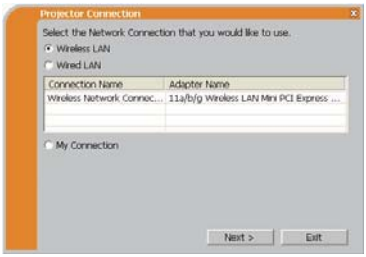
- Fare doppio clic sull'icona “LiveViewer” nel desktop del PC.
- Selezionare “Start” → “Tutti i programmi” → “Projector Tools” → “LiveViewer” nel menu di Windows.

NOTA • Dopo la sequenza, apparirà la finestra di dialogo Controllo dell’account utente (se state usando Windows Vista® o Windows® 7). Fare clic su **[Consenti]** per avviare “LiveViewer”.

Quindi, passare alla voce **1.4 Selezione della modalità di connessione di rete**. (*10*)

1.4 Selezione della modalità di connessione di rete

Dopo aver avviato “LiveViewer”, appare la schermata “**Select the Network Connection**...” (Seleziona la connessione di rete...)
Selezionare la connessione di rete che si desidera utilizzare, in base alle 3 opzioni del menu.



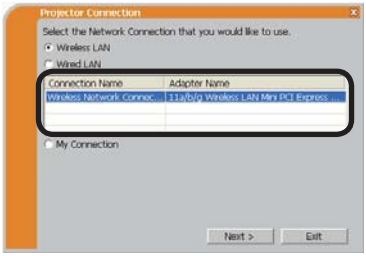
- Wireless LAN (LAN wireless)
- Wired LAN (LAN con cavo)
- My Connection (Connessione personale)

Se si seleziona la LAN wireless o con cavo, procedere alla sezione **1.4.1 Selezione della LAN wireless o con cavo**. (📖*sotto*)
Se si seleziona My Connection, passare alla sezione **1.4.2 Selezione di Connessione personale**. (📖*12*)

NOTA • Selezionare la LAN wireless solamente quando si connettono il PC e il punto di accesso tramite rete wireless e quando si connettono il punto di accesso e il proiettore tramite rete con cavo, poiché il proiettore non dispone della funzione LAN wireless.

1.4.1 Selezione della LAN wireless o con cavo

Se si seleziona la LAN wireless o con cavo, nel menu viene visualizzato un elenco degli adattatori di rete del PC.



Selezionare quello che si desidera utilizzare e fare clic su **[Next]**.
Quindi, passare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (📖*14*)

NOTA • Se si seleziona la LAN wireless, i relativi adattatori del PC vengono visualizzati nell'elenco.
• Se si seleziona la LAN con cavo, i relativi adattatori vengono visualizzati nel PC.

[Risoluzione dei problemi]

■ Are you sure that you want to turn on the network adapter? (Attivare l'adattatore di rete?)

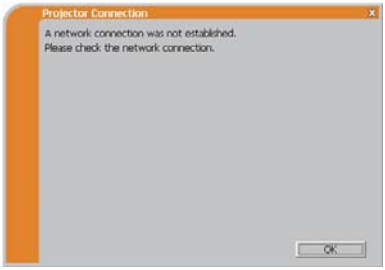
La schermata viene visualizzata se l'adattatore di rete selezionato non è valido.
- Per attivarlo, fare clic su **[Yes]**, quindi procedere alla voce **1.5**. (📖*31*)
- Per non attivarlo, fare clic su **[No]**, per tornare alla schermata precedente e selezionare un altro adattatore di rete.

1.4 Selezione della modalità di connessione di rete (continua)

■ A network connection was not established. (Non è stata stabilita una connessione di rete.)

La schermata viene visualizzata se il proiettore non è collegato con un cavo LAN al PC quando si seleziona la LAN con cavo.

Assicurarsi che il proiettore sia collegato al PC con un cavo LAN.

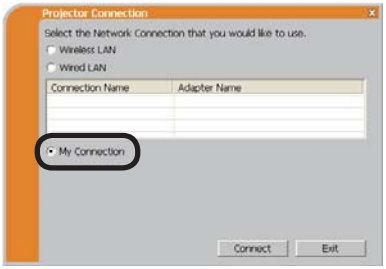


Fare clic su **[OK]**, per tornare alla schermata precedente e selezionare la modalità di connessione della rete.

1.4 Selezione della modalità di connessione di rete (continua)

1.4.2 Selezione di Connessione personale

Selezionare **[My Connection]** (Connessione personale) e fare clic su **[Connect]**.



Se si seleziona Connessione personale, il PC viene connesso al proiettore tramite la rete utilizzando i dati di profilo preassegnati a Connessione personale. (📖*35*)
Quando si seleziona Connessione personale, il PC avvia immediatamente la connessione al proiettore.

Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

NOTA • Se nel proiettore è impostato il DHCP, potrebbe non stabilirsi la connessione di rete tra il proiettore e il PC a causa della variazione dell'indirizzo IP. Se si desidera utilizzare Connessione personale, disattivare il DHCP del proiettore.
• Se non si sono assegnati dati di profilo a Connessione personale, quest'ultimo non può essere utilizzato.

[Risoluzione dei problemi]

■ A network connection could not be established. (Impossibile stabilire una connessione di rete.)

Projector Connection
A network connection could not be established.
Windows prevented network configuration changes.
Please insure that you are authorized to make these changes or check your security settings.
OK

Windows impedisce le modifiche alla configurazione di rete.

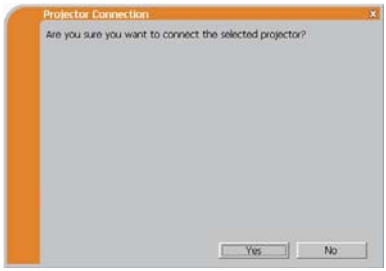
È possibile accedere a Windows come utente.

Fare clic su **[OK]** per tornare alla schermata precedente e selezionare la modalità di connessione alla rete. (📖*10*)

Consultare l'amministratore di rete e accedere nuovamente come amministratore. Successivamente, procedere alla voce **1.3.2 Avvio di "LiveViewer"**. (📖*9*)

1.4 Selezione della modalità di connessione di rete (continua)

■ Are you sure you want to connect the selected projector? (Connettere il proiettore selezionato?)



Il messaggio viene visualizzato quando l'adattatore wireless selezionato è già utilizzato da un'altra connessione di rete.

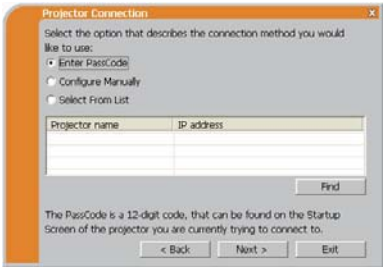
- Per effettuare la connessione, fare clic su **[Yes]**. Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)
- Per non effettuare la connessione, fare clic su **[No]** per tornare alla schermata precedente e selezionare la modalità di connessione alla rete. (📖*10*)

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete

Per effettuare la connessione alla rete vi sono varie opzioni.

- Enter PassCode (Digitare il codice)
- Configure Manually (Effettuare la configurazione manuale)
- Select From List (Selezionare da un elenco)

Selezionare quella che soddisfa le proprie necessità.


Projector Connection
Select the option that describes the connection method you would like to use:
Enter PassCode
Configure Manually
Select From List
Projector name
IP address
Find
The PassCode is a 12-digit code, that can be found on the Startup Screen of the projector you are currently trying to connect to.
< Back
Next >
Exit

Enter PassCode (Digitare il codice)
Se si desidera utilizzare un codice per la connessione di rete, selezionare **[Enter PassCode]** e fare clic su **[Next]**.

Il codice viene visualizzato su schermo dal proiettore. Digitare il codice su "LiveViewer" per connettersi alla rete.
Procedere alla voce **1.5.1 Connessione codice**. (📖*15*)

Configure Manually (Effettuare la configurazione manuale)
Selezionare **[Configure Manually]** e fare clic su **[Next]**.
Quindi, passare alla voce **1.6 Configurazione manuale**. (📖*23*)

Select From List (Selezionare da un elenco)
Prima di selezionare questa voce, è necessario connettere il PC e i proiettori alla stessa rete.
Se si è già stabilita una connessione, selezionare **[Select From List]**.
Dall'elenco dei proiettori connessi alla rete, selezionare quello che si desidera invii le immagini. Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

1.5.1 Connessione codice

Il sistema di codice univoco consente una connessione estremamente semplice e rapida alla rete.
Il codice esprime l'impostazione di rete nel proiettore. Se si digita il codice "LiveViewer" nel PC, è possibile far corrispondere le impostazioni di rete del proiettore e del PC, stabilendo immediatamente una connessione.
In questa sezione si intende illustrare l'utilizzo del codice.

(1) Per ottenere il codice

Si trata di un codice a 12 cifre con caratteri alfanumerici ("1-9" e "A-Z").
Esempio: CODICE 1234-5678-9ABC
Il codice viene visualizzato sul proiettore quando viene selezionata la porta **LAN** come sorgente di ingresso.

NOTA • Il sistema di codice non funziona nelle seguenti condizioni. In tal caso, stabilire la connessione manualmente.
1) La subnet mask non è Classe A o B o C.
Il sistema di codifica accetta solo Classe A, B e C.
Classe A:(255.0.0.0), Classe B:(255.255.0.0), Classe C:(255.255.255.0)

Vi sono due metodi per ottenere il codice dal proiettore.

Metodo 1

1) Accendere il proiettore e assicurarsi che l'immagine del proiettore sia sullo schermo.
2) Premere il tasto **COMPUTER** del telecomando o **INPUT** del proiettore per selezionare LAN come porta di ingresso.
Se non è presente alcun segnale sulla porta **LAN**, è possibile trovare il codice sullo schermo.

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

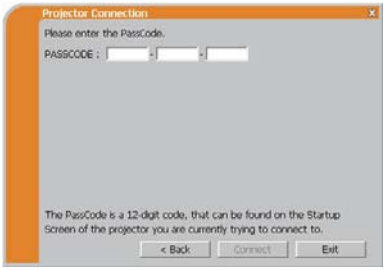
Metodo 2

1) Accendere il proiettore e assicurarsi che l'immagine del proiettore sia sullo schermo.
2) Premere il tasto **MENU** del telecomando o i tasti ▲/▼ del proiettore per visualizzare su schermo il menu.
3) Utilizzare i cursori ▲/▼ per selezionare MENÙ AVANZATO, e il cursore ► per accedere alla voce.
4) Utilizzare i cursori ▲/▼ per selezionare RETE e il cursore ► per accedere alla voce.
5) Utilizzare i cursori ▲/▼ per selezionare INFO e il cursore ► per visualizzare INFO.
6) Il codice viene visualizzato nella finestra INFO.

NOTA • Adottare il metodo 2 quando si proietta l'immagine del computer tramite “LiveViewer”, oppure quando la porta **LAN** non è selezionata come sorgente di ingresso.
• Nel caso non vi sia comunicazione tra il proiettore e il PC per 5 minuti, viene modificato il codice.

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

(2) Digitazione del codice


Projector Connection
Please enter the PassCode.
PASSCODE :
The PassCode is a 12-digit code, that can be found on the Startup Screen of the projector you are currently trying to connect to.
< Back
Connect
Exit

Se si seleziona **[Enter PassCode]** alla voce **1.5**, viene visualizzata la schermata “Please enter the PassCode”. Digitare il codice suddiviso in 3 caselle da 4 cifre ciascuna (12 cifre in totale).

Esempio di CODICE: 1234 - 5678 - 9ABC

Dopo aver digitato il codice, fare clic su **[Connect]** per avviare la connessione al proiettore.

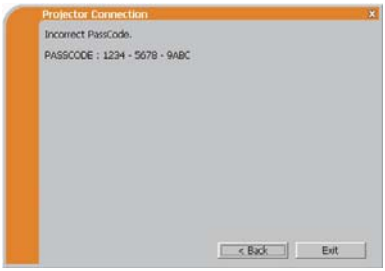
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

Facendo clic su **[Back]**, si torna alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (📖*14*)

NOTA • Quando si digita il codice, non viene fatta alcuna distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.
• Se si sta utilizzando una subnet mask non di Classe A, B o C, sarà necessario stabilire la connessione manualmente.
Se viene visualizzata la schermata dell'impostazione manuale, osservare la voce **1.5.1 (3)**. (📖*21*)

[Risoluzione dei problemi]

■ Incorrect PassCode. (Codice non corretto.)



È stato digitato un codice non corretto.

Fare clic su **[Back]** per tornare alla schermata “Please enter the PassCode”.

Controllare il codice dello schermo del proiettore (📖*15*) e digitarlo nuovamente.

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

■ A network connection could not be established. (Impossibile stabilire una connessione di rete.)

Projector Connection
A network connection could not be established.
Windows prevented network configuration changes.
Please insure that you are authorized to make these changes or check your security settings.
OK

Windows impedisce le modifiche alla configurazione di rete.

È possibile accedere a Windows come utente.

Fare clic su **[OK]**, quindi viene visualizzato il menu principale di “LiveViewer” nonostante non sia stata stabilita una rete. Fare clic su nel menu principale e tornare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (🕮*14*)

Consultare l'amministratore della rete. Accedere a Windows come amministratore. Successivamente, procedere alla voce **1.3.2 Avvio di “LiveViewer”**. (🕮*9*)

■ Se è necessario aggiungere una configurazione di Rete sul computer da collegare al proiettore.

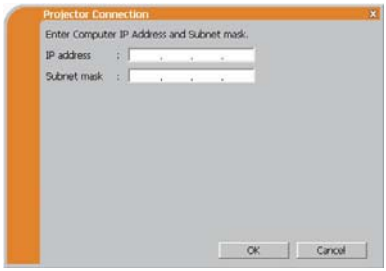
Questa finestra di dialogo verrà visualizzata quando è necessario aggiungere una configurazione di Rete sul computer da collegare al proiettore.
Verificare con il proprio amministratore di rete se la configurazione di Rete visualizzata sulla finestra di dialogo è OK, e quindi fare clic su **[Yes]**.

Fare clic su **[No]** , quindi viene visualizzato il menu principale di “LiveViewer” nonostante non sia stata stabilita una rete. Fare clic su nel menu principale e tornare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (🕮*14*)

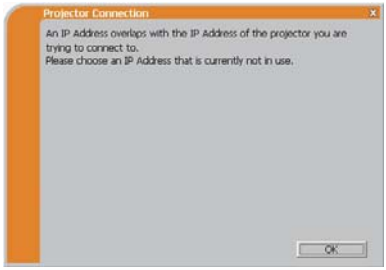
1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

Se si mette un segno di spunta nella casella "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings", il proiettore memorizza la configurazione corrente e questa finestra di dialogo non viene più visualizzata.
Per visualizzare nuovamente questa finestra di dialogo, fare clic sull'icona Opzione nel menu principale di “LiveViewer” e rimuovere il segno di spunta nella casella "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings".

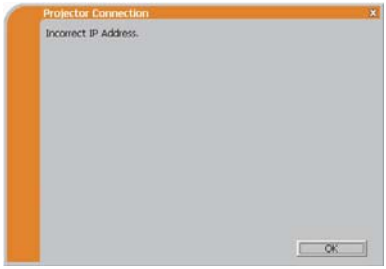
Se si desidera modificare la configurazione di Rete da aggiungere, fare clic su **[Change]**. Verrà visualizzata una finestra di dialogo per modificare la configurazione di Rete come indicato a destra.
Inserire l'indirizzo IP e la subnet mask, quindi fare clic su **[OK]**. La procedura di connessione al proiettore verrà avviata.
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (*30*)
Se si fa clic su **[Cancel]**, si tornerà alla finestra di dialogo per aggiungere una configurazione di Rete.



Se l'indirizzo IP inserito e l'indirizzo IP del proiettore sono gli stessi, verrà visualizzata una finestra di dialogo di avvertimento indicata a destra.
Fare clic su **[OK]**, e quindi inserire un indirizzo IP diverso da quello del proiettore nella finestra di dialogo per modificare la configurazione di rete.


Projector Connection
An IP Address overlaps with the IP Address of the projector you are trying to connect to.
Please choose an IP Address that is currently not in use.
OK

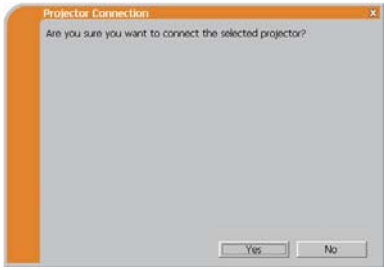
Se la connessione non è disponibile con la configurazione di Rete inserita, verrà visualizzata una finestra di dialogo di avvertimento indicata a destra.
Fare clic su **[OK]** per tornare alla finestra di dialogo per modificare la configurazione di Rete, quindi inserire una configurazione appropriata.



NOTA • Se è stata aggiunta una configurazione di Rete sul computer da collegare al proiettore, la configurazione di Rete aggiunta verrà cancellata una volta chiuso il software applicativo.

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

■ Are you sure you want to connect the selected projector? (Connettere il proiettore selezionato?)



Il messaggio viene visualizzato quando l'adattatore wireless selezionato è già utilizzato da un'altra connessione di rete.

- Per effettuare la connessione, fare clic su **[Yes]**. Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (*30*)
- Per non effettuare la connessione, fare clic su **[No]**, quindi viene visualizzato il menu principale di “LiveViewer” nonostante non sia stata stabilita una rete. Fare clic su nel menu principale per tornare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (*14*)

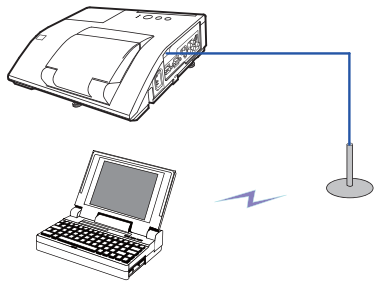
1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

(3) Configurazione manuale

Dopo aver inserito il codice (📖*17*), è necessario inserire la configurazione di rete manualmente se si utilizza una subnet mask non di Classe A, B o C. (📖*15*)
Se si utilizza la LAN con cavo, passare a (📖*22*).

LAN wireless

Il proiettore deve essere collegato ad un punto di accesso tramite un cavo LAN.



1) Impostazione dell'access point. ***1***
Inserire le seguenti informazioni.
SSID: WirelessAccessPoint (esempio)
Encryption (Codifica): WEP64bit (esempio)
Encryption key (Chiave di codifica) ***2***:
********** (esempio)

2) Impostazione del proiettore. ***3***
Inserire le seguenti informazioni.
Subnet mask ***4***:
255.255.255.128 (esempio)

3) Fare clic su **[Connect]**.

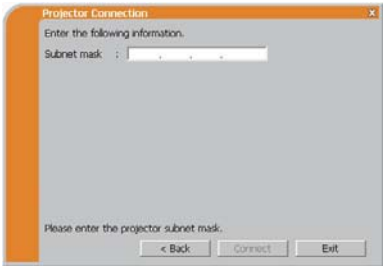
4) Viene stabilita una connessione wireless.
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

1 Contattare l'amministratore della rete per conoscere l'impostazione dell'access point.
2 Se si usa una codifica, è necessario impostarla. Contattare l'amministratore della rete per conoscere la chiave di codifica impostata nel proiettore.
La chiave di codifica viene sempre indicata in questo modo: "**********".
3 Per trovare l'impostazione della rete sul proiettore, consultare NOTA. (📖*22*)
4 Se si utilizza una subnet mask non di Classe A/B/C, è necessario impostarla.

1.5 Selezione del metodo di connessione di rete (continua)

LAN con cavo

1) Inserire le seguenti informazioni per il proiettore.
   Subnet mask ***1**:
   255.255.255.128 (esempio)



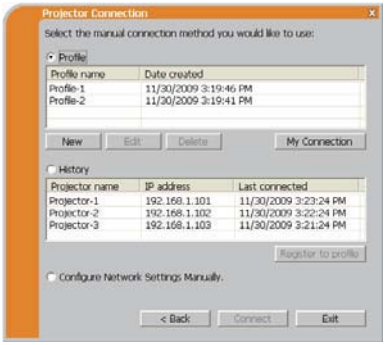
2) Fare clic su **[Connect]**.

3) Viene stabilita una connessione di rete. Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

***1** Se si utilizza una subnet mask non di Classe A, B o C, viene visualizzata questa schermata.

NOTA • Se si desiderano le informazioni relative all'impostazione della rete sul proiettore, osservare la procedura di seguito.
1) Accendere il proiettore e assicurarsi che l'immagine del proiettore sia sullo schermo.
2) Premere il tasto **MENU** del telecomando o i tasti ▲/▼ del proiettore per visualizzare su schermo il menu.
3) Utilizzare i cursori ▲/▼ per selezionare MENÙ AVANZATO, e il cursore ► per accedere alla voce.
4) Utilizzare i cursori ▲/▼ per selezionare RETE e il cursore ► per accedere alla voce.
5) Utilizzare i cursori ▲/▼ per selezionare INFO e premere il cursore ►.
6) L'impostazione viene visualizzata nella casella RETE_INFO.

1.6 Configurazione manuale

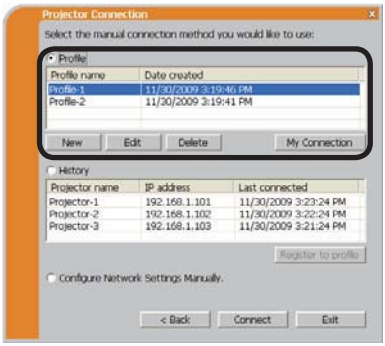


Per la configurazione manuale vi sono 3 opzioni.

- Profile (Profilo) (📖*sotto*)
- History (Cronologia) (📖*24*)
- Configure Network Settings Manually (Configurazione manuale delle impostazioni di rete) (📖*25*)

Se si seleziona “Configure Network Settings Manually”, procedere alla sezione **1.7 Configurazione manuale delle impostazioni di rete**. (📖*25*)

1.6.1 Connessione profilo



Selezionando dati profilo, collegare la rete con il connettore.
È necessario memorizzare i dati profilo in anticipo. (📖*33*)

1) Selezionare **[Profile]**.

2) Selezionare i dati profilo elencati nella finestra.

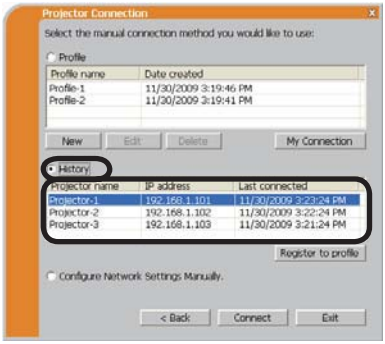
3) Fare clic su **[Connect]**.

4) Viene stabilita una connessione di rete.
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

NOTA • Per controllare l'impostazione nei dati profilo, osservare la procedura di seguito.
1) Selezionare i dati profilo che si desidera controllare.
2) Spostare il cursore del mouse sui dati profilo e fare clic con il tasto destro del mouse per visualizzare un menu a comparsa.
3) Selezionare “Proprietà” nel menu a comparsa e fare clic con il tasto sinistro del mouse.
4) Vengono visualizzare le informazioni relative all'impostazione dei dati profilo.• Se nel proiettore è impostato il DHCP, potrebbe non stabilirsi la connessione di rete tra il proiettore e il PC a causa della variazione dell'indirizzo IP. Se si desidera utilizzare Connessione profilo, disattivare il DHCP del proiettore.

1.6 Configurazione manuale (continua)

1.6.2 Connessione cronologia



"LiveViewer" è in grado di memorizzare le impostazioni della rete quando si connette al proiettore come registro cronologia. Successivamente, selezionando un registro cronologia, è possibile connettersi rapidamente alla rete con il proiettore.

1) Selezionare **[History]**.

2) Selezionare un registro cronologia elencato nella finestra.

3) Fare clic su **[Connect]**.

4) Viene stabilita una connessione di rete.
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (*30*)

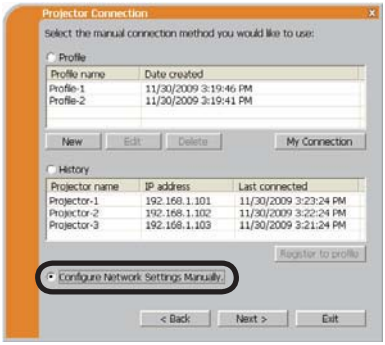
Se si desidera copiare un registro cronologia sui dati profilo, selezionarne uno e fare clic su **[Register to profile]** (Registra su profilo). Non è possibile eliminare automaticamente i dati profilo.

NOTA • La quantità di registri cronologia è massimo 10 per ogni adattatore di rete. Quando si registra l'11º dato, quello registrato per primo tra i 10 viene sovrascritto.
• Le informazioni relative a data e ora di ciascun registro cronologia vengono attualizzate quando la rete si collega tramite il registro cronologia.
• Se nel proiettore è impostato il DHCP, potrebbe non stabilirsi la connessione di rete tra il proiettore e il PC a causa della variazione dell'indirizzo IP.
• Anche se si utilizza la Connessione profilo, viene memorizzata come registro cronologia.

1.7 Configurazione manuale delle impostazioni di rete

Tutte le impostazioni per la connessione di rete tra il proiettore e il PC vengono immesse manualmente.

Selezionare **[Configure Network Settings Manually]** (Configurazione manuale delle impostazioni di rete).



Le informazioni da inserire manualmente differiscono in base al modo in cui si desidera connettere il proiettore e il PC.

LAN wireless

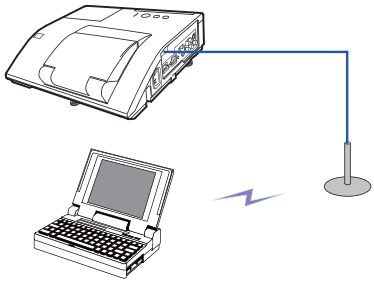
Il proiettore deve essere collegato ad un punto di accesso tramite un cavo LAN. Passare a (📖26).

LAN con cavo

Se si utilizza la LAN con cavo, passare a (📖27).

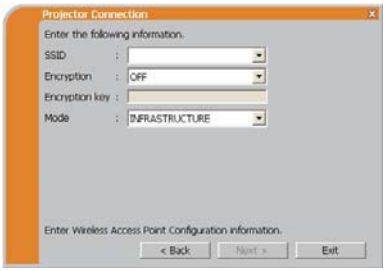
1.7 Configurazione manuale delle impostazioni di rete (continua)

LAN wireless



1) Impostazione dell'access point. ***1**
Inserire le seguenti informazioni.

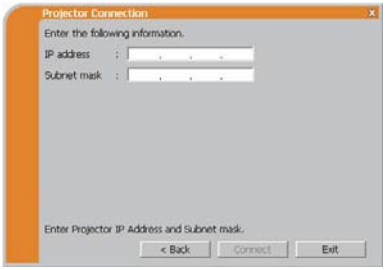
SSID: WirelessAccessPoint (esempio)
Encryption (Codifica): WEP64bit (esempio)
Encryption key (Chiave di codifica) ***2**:
********** (esempio)
Mode (Modalità): INFRASTRUCTURE



2) Fare clic su **[Next]**.

3) Inserire le seguenti informazioni impostate nel proiettore. ***3**

IP address (Indirizzo IP):
192.168.1.10 (esempio)
Subnet mask: 255.255.255.0 (esempio)



4) Fare clic su **[Connect]**.

5) Viene stabilita una connessione wireless.
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

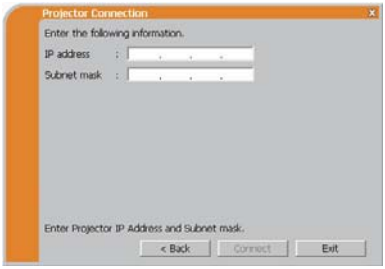
***1** Contattare l'amministratore della rete per conoscere l'impostazione dell'access point.
***2** Se si usa una codifica, è necessario impostarla. Contattare l'amministratore della rete per conoscere la chiave di codifica impostata nel proiettore.
La chiave di codifica viene sempre indicata in questo modo: "**********".
***3** Per trovare l'impostazione della rete sul proiettore, consultare NOTA. (📖*22*)

1.7 Configurazione manuale delle impostazioni di rete (continua)

LAN con cavo

1) Inserire le seguenti informazioni per il proiettore. ***1**

IP address (Indirizzo IP):
192.168.1.10 (esempio)
Subnet mask: 255.255.255.0 (esempio)



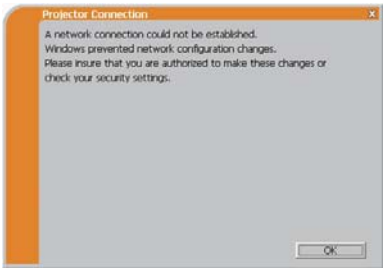
2) Fare clic su **[Connect]**.

3) Viene stabilita una connessione di rete.
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (📖*30*)

***1** Per trovare l'impostazione della rete sul proiettore, consultare NOTA. (📖*22*)

[Risoluzione dei problemi]

■ A network connection could not be established. (Impossibile stabilire una connessione di rete.)


Projector Connection
A network connection could not be established.
Windows prevented network configuration changes.
Please insure that you are authorized to make these changes or
check your security settings.
OK

Windows impedisce le modifiche alla configurazione di rete.

È possibile accedere a Windows come utente.

Fare clic su **[OK]**, quindi viene visualizzato il menu principale di “LiveViewer” nonostante non sia stata stabilita una rete. Fare clic su nel menu principale e tornare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (📖*14*)

Consultare l'amministratore della rete. Accedere a Windows come amministratore. Successivamente, procedere alla voce **1.3.2 Avvio di “LiveViewer”**. (📖*9*)

1.7 Configurazione manuale delle impostazioni di rete (continua)

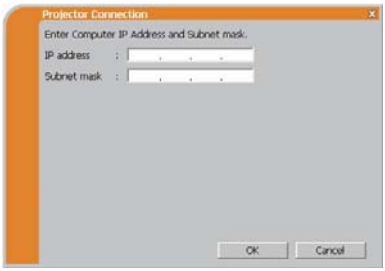
■ Se è necessario aggiungere una configurazione di Rete sul computer da collegare al proiettore.

Questa finestra di dialogo verrà visualizzata quando è necessario aggiungere una configurazione di Rete sul computer da collegare al proiettore.
Verificare con il proprio amministratore di rete se la configurazione di Rete visualizzata sulla finestra di dialogo è OK, e quindi fare clic su **[Yes]**.

Fare clic su **[No]** , quindi viene visualizzato il menu principale di “LiveViewer” nonostante non sia stata stabilita una rete. Fare clic su nel menu principale e tornare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (*14*)

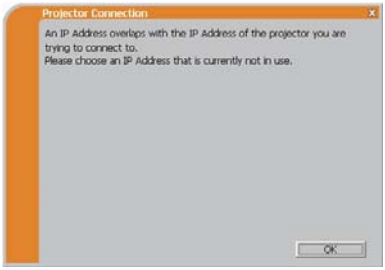
Se si mette un segno di spunta nella casella "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings", il proiettore memorizza la configurazione corrente e questa finestra di dialogo non viene più visualizzata.
Per visualizzare nuovamente questa finestra di dialogo, fare clic sull'icona Opzione nel menu principale di “LiveViewer” e rimuovere il segno di spunta nella casella "Not displaying confirmation dialog for adding Network settings".

Se si desidera modificare la configurazione di Rete da aggiungere, fare clic su **[Change]**. Verrà visualizzata una finestra di dialogo per modificare la configurazione di Rete come indicato a destra.
Inserire l'indirizzo IP e la subnet mask, quindi fare clic su **[OK]**. La procedura di connessione al proiettore verrà avviata.
Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (*30*)
Se si fa clic su **[Cancel]**, si tornerà alla finestra di dialogo per aggiungere una configurazione di Rete.

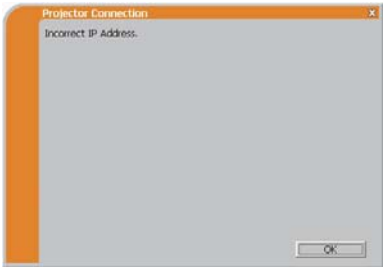


1.7 Configurazione manuale delle impostazioni di rete (continua)

Se l'indirizzo IP inserito e l'indirizzo IP del proiettore sono gli stessi, verrà visualizzata una finestra di dialogo di avvertimento indicata a destra.
Fare clic su **[OK]**, e quindi inserire un indirizzo IP diverso da quello del proiettore nella finestra di dialogo per modificare la configurazione di rete.


Projector Connection
An IP Address overlaps with the IP Address of the projector you are trying to connect to.
Please choose an IP Address that is currently not in use.
OK

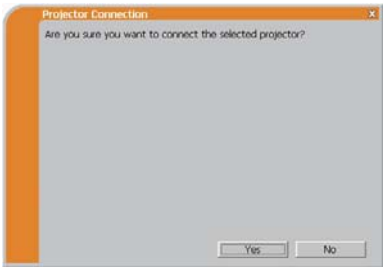
Se la connessione non è disponibile con la configurazione di Rete inserita, verrà visualizzata una finestra di dialogo di avvertimento indicata a destra.
Fare clic su **[OK]** per tornare alla finestra di dialogo per modificare la configurazione di Rete, quindi inserire una configurazione appropriata.



NOTA • Se è stata aggiunta una configurazione di Rete sul computer da collegare al proiettore, la configurazione di Rete aggiunta verrà cancellata una volta chiuso il software applicativo.

■ Are you sure you want to connect the selected projector? (Connettere il proiettore selezionato?)

Il messaggio viene visualizzato quando l'adattatore wireless selezionato è già utilizzato da un'altra connessione di rete.

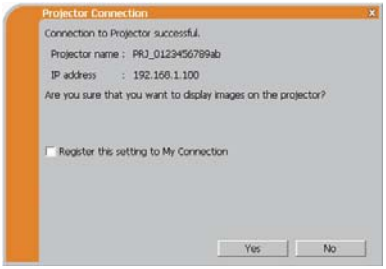


- Per effettuare la connessione, fare clic su **[Yes]**. Procedere alla voce **1.8 Conferma della connessione alla destinazione**. (*30*)
- Per non effettuare la connessione, fare clic su **[No]**, quindi viene visualizzato il menu principale di “LiveViewer” nonostante non sia stata stabilita una rete. Fare clic su nel menu principale per tornare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (*14*)

1.8 Conferma della connessione alla destinazione

1.8.1 Connessione e trasmissione

Una volta stabilita una connessione alla rete, sullo schermo viene visualizzato il messaggio “Connection to Projector successful” (Connessione al proiettore riuscita).


Projector Connection
Connection to Projector successful.
Projector name : PRJ_0123456789ab
IP address : 192.168.1.100
Are you sure that you want to display images on the projector?
Register this setting to My Connection
Yes
No

Assicurarsi di selezionare il proiettore al quale si desidera inviare le immagini, selezionando il nome del proiettore e l'indirizzo IP sullo schermo.

- Per inviare immagini al proiettore, fare clic su **[Yes]**. La trasmissione ha inizio. Per visualizzare le immagini trasmesse, selezionare la porta LAN come sorgente di ingresso sul proiettore.

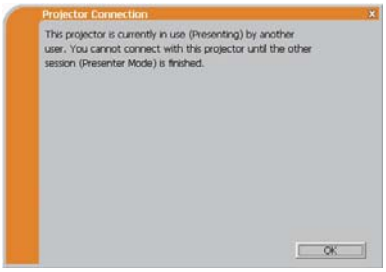
- Per non inviare le immagini, fare clic su **[No]**, quindi il menu principale di “LiveViewer” viene visualizzato in modalità stand-by. (La modalità standby è lo stato in cui non vi è alcuna trasmissione di immagini pur essendo presente la connessione di rete.)
  È possibile avviare la trasmissione facendo clic sul tasto o del menu principale di “LiveViewer”.

Se si desidera utilizzare l'impostazione di connessione attuale come dati profilo di Connessione personale, selezionare la casella **[Register this setting to My Connection]** (Registra questa impostazione su Connessione personale).

[Risoluzione dei problemi]

■ This projector is currently in use (Presenting) by another user. (Proiettore attualmente in uso (Presenter) da un altro utente.)

Il proiettore cui si desidera inviare le immagini è occupato da un altro computer in Mod.Presenter.

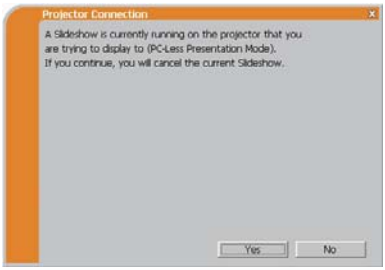

Projector Connection
This projector is currently in use (Presenting) by another user. You cannot connect with this projector until the other session (Presenter Mode) is finished.
OK

Fare clic su **[OK]**, quindi il menu principale di “LiveViewer” viene visualizzato in modalità stand-by. Riprovare a inviare le immagini dopo aver disattivato Mod.Presenter.

1.8 Conferma della connessione alla destinazione (continua)

■ A Slideshow is currently running on the projector that you are trying to display to. (Sequenza attualmente in corso sul proiettore su cui si desidera effettuare la visualizzazione.)

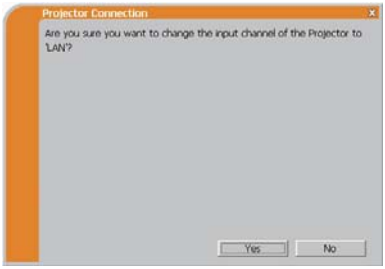
Il proiettore cui si desidera inviare le immagini si trova in modalità Sequenza su Presentazione SENZA PC.


Projector Connection
A Slideshow is currently running on the projector that you are trying to display to (PC-Less Presentation Mode).
If you continue, you will cancel the current Slideshow.
Yes
No

- Fare clic su **[Yes]** per interrompere la Sequenza e cambiare la sorgente di ingresso alla porta **LAN**.
- Fare clic su **[No]**, per lasciare il proiettore in modalità Sequenza e visualizzare il menu principale di “LiveViewer” in modalità stand-by del PC.

■ Are you sure you want to change the input channel of the Projector to LAN? (Commutare il canale di ingresso del proiettore su LAN?)

Il proiettore non è impostato su LAN come segnale di ingresso.

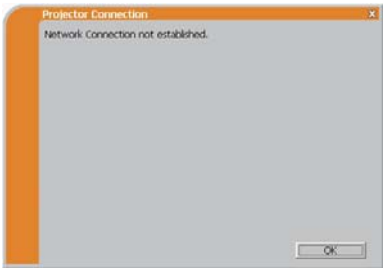


- Fare clic su **[Yes]** per portare il proiettore su LAN.
- Fare clic su **[No]** per lasciare il proiettore nella modalità in cui si trova e visualizzare il menu principale di “LiveViewer” in modalità stand-by del PC.

1.8 Conferma della connessione alla destinazione (continua)

1.8.2 Errore di connessione

Quando non è possibile stabilire una connessione al proiettore, viene visualizzato il messaggio di errore “Network Connection not established” (Connessione di rete non stabilita).



Fare clic su **[OK]**, quindi viene visualizzato il menu principale di “LiveViewer” nonostante non sia stata stabilita una rete. Fare clic su nel menu principale per tornare alla voce **1.5 Selezione del metodo di connessione di rete**. (*14*)

NOTA • Controllare l'impostazione di rete del proiettore e riprovare la connessione dalla voce **1.3.2 Avvio di “LiveViewer”**. (*9*)

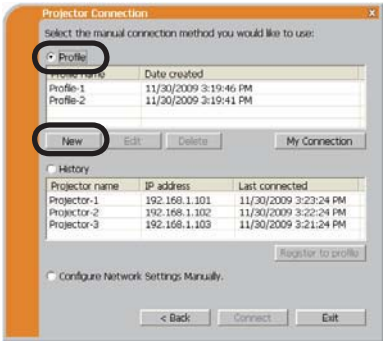
1.9 Dati profilo

1.9.1 Schema dei dati profilo

L'impostazione della rete per la connessione tra il proiettore il il PC può essere memorizzata come dati di profilo. Una volta memorizzati i dati, è necessario selezionarli per effettuare la connessione alla rete. Si consiglia di utilizzare spesso la stessa connessione di rete.

1.9.2 Creazione di dati profilo

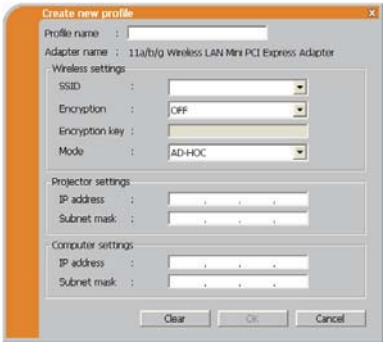
I dati profilo vengono creati nella schermata di configurazione manuale. (📖23)
È possibile memorizzare fino a 10 dati profilo per ogni adattatore di rete.



1) Selezionare **[Profile]** e fare clic su **[New]**.

2) Appare “Create new profile” (Crea nuovo profilo).
Se si sono creati già 10 dati profilo, non è possibile crearne uno nuovo finché non si elimina uno memorizzato.

Inserire tutte le informazioni necessarie per la connessione di rete.
Se si desidera eliminare le informazioni inserite, fare clic su **[Clear]**.



3) Fare clic su **[OK]** dopo aver inserito tutte le informazioni.
Se non si desidera memorizzarle, fare clic su **[Cancel]**.

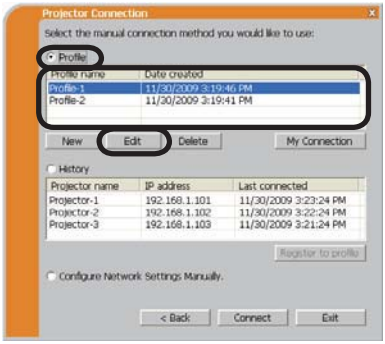
4) I nuovi dati di profilo vengono visualizzati nel relativo elenco facendo clic su **[OK]**.

NOTA • Quando si creano nuovi dati profilo, si consiglia di verificare che funzionino correttamente selezionandoli su Profilo. (📖23)
• Se si cambia un adattatore di rete sul proprio computer, creare dei nuovi dati del profilo per l’adattatore.

1.9 Dati profilo (continua)

1.9.3 Modifica dei dati profilo

Se necessario, è possibile modificare i dati profilo nella schermata Configurazione manuale. (📖*23*)



1) Selezionare **[Profile]**, quindi selezionare uno dei dati elencati nella finestra.

2) Fare clic su **[Edit]**.

3) Appare “Edit profile” (Modifica profilo).

Edit profile
Profile name : Profile-1
Adapter name : 11a/b/g Wireless LAN Mini PCI Express Adapter
Wireless settings
SSID :
Encryption : OFF
Encryption key :
Mode : AD-HOC
Projector settings
IP address : 192 . 168 . 1 . 101
Subnet mask : 255 . 255 . 255 . 0
Computer settings
IP address : 192 . 168 . 1 . 102
Subnet mask : 255 . 255 . 255 . 0
Clear
OK
Cancel

4) Modificare le informazioni desiderate.
Se si desidera eliminare tutte le informazioni della finestra, fare clic su **[Clear]**.

5) Fare clic su **[OK]** una volta completate le modifiche.
Se non si desidera memorizzarle, fare clic su **[Cancel]**.

6) I dati profilo modificati vengono memorizzati e visualizzati nel relativo elenco con la nuova data di creazione, facendo clic su **[OK]**.

NOTA • Quando si modificano dati profilo, si consiglia di verificare che funzionino correttamente selezionandoli su Profilo. (📖*23*)

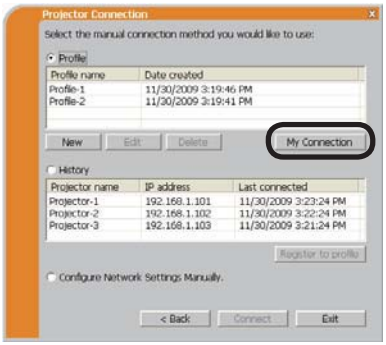
1.9 Dati profilo (continua)

1.9.4 Registrazione di Connessione personale

È possibile registrare uno dei dati profilo utilizzati più spesso come Connessione personale. Una volta registrati i dati, selezionare Connessione personale per effettuare la connessione alla rete. (*12*)

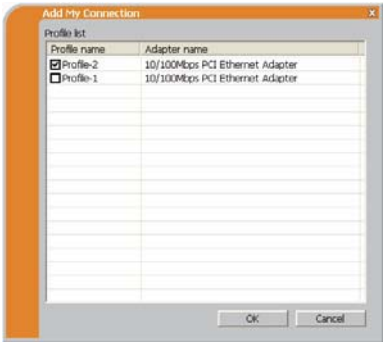
1) Fare clic su **[My Connection]**.

2) Appare la schermata “Add My Connection” (Aggiungi Connessione personale). Nell'elenco vengono selezionati i dati profilo attuali per Connessione personale.



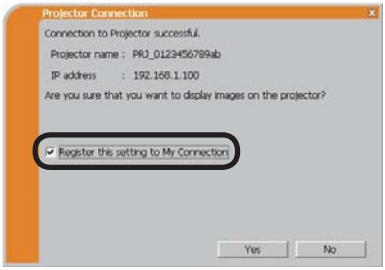
3) Selezionare la casella di uno dei dati profilo elencati nella finestra. Vengono deselezionati i dati contrassegnati in precedenza.

4) Fare clic su **[OK]** per chiudere la finestra. Se non si desidera selezionare nuovi dati, fare clic su **[Cancel]**.



NOTA • Se non si desidera utilizzare Connessione personale, non selezionare i dati elencati nella finestra e fare clic su **[OK]**.
• Nell'elenco vengono visualizzati tutti i dati profilo, indipendentemente dall'adattatore di rete selezionato. È possibile registrare come Connessione personale uno dei dati profilo non per l'adattatore di rete attualmente selezionato.

1.9 Dati profilo (continua)


Projector Connection
Connection to Projector successful.
Projector name : PRJ_0123456789ab
IP address : 192.168.1.100
Are you sure that you want to display images on the projector?
Register this setting to My Connection
Yes
No

Inoltre, è possibile registrare dati profilo su Connessione personale, quando si è stabilita una connessione di rete. Una volta stabilita la connessione, sullo schermo viene visualizzato il messaggio “Connection to Projector successful” (Connessione al proiettore riuscita). (📖*30*)
Se si desidera utilizzare l'impostazione della connessione attuale per Connessione personale, selezionare la casella **[Register this setting to My Connection]** (Registra l'impostazione su Connessione personale). Quindi, se è possibile sovrascrivere i dati attuali per Connessione personale, fare clic su **[OK]**. Nuovi dati profilo vengono creati e registrati come Connessione personale.

NOTA • Se vi sono già 10 dati profilo, non è possibile selezionare la casella. Eliminare uno dei dati profilo esistenti.
• Il nome profilo per i dati memorizzati viene assegnato automaticamente da “LiveViewer”. Il nome viene visualizzato sul lato destro della casella.

2. Presentazione di Rete

2.1 Utilizzo di “LiveViewer”

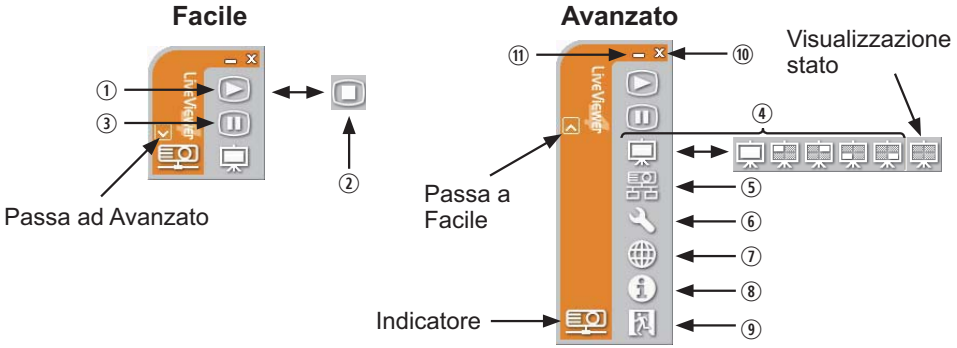
Una volta ottenuta la connessione tra il proiettore e il PC, il menu principale di “LiveViewer” viene visualizzato sullo schermo del PC.
Sul menu principale è possibile configurare le impostazioni e utilizzare le funzioni per l'invio delle immagini al proiettore.

2.1.1 Menu principale e tasti operativi

1) Tipo di menu

Vi sono 2 tipi di menu principale, Facile e Avanzato, disponibili su schermo.

- Quando non si è stabilita la connessione di rete, viene visualizzato il tipo Avanzato.



2) Tasti operativi

① **Tasto di avvio acquisizione**
La trasmissione al proiettore viene avviata e le immagini saranno visualizzate.
All'inizio la modalità di visualizzazione sarà PC singolo.

② **Tasto di arresto**
La trasmissione delle immagini viene arrestata.

NOTA • Si si fa clic più volte sui tasti di avvio/arresto, le immagini non vengono visualizzate sullo schermo.
• L'immagine primaria viene visualizzata in un ambiente a display multipli.

2.1 Utilizzo di "LiveViewer" (continua)

③ **Tasto di interruzione**
L'immagine sullo schermo viene temporaneamente bloccata.
Sullo schermo rimane l'ultima immagine prima di aver premuto il tasto.
È possibile controllare i dati immagine sul PC senza visualizzarli sullo schermo del proiettore.

④ **Tasto relativo alla modalità di visualizzazione** (*40*)
Consente di passare dalla modalità PC singolo a Multi PC.

⑤ **Tasto di connessione**
Viene visualizzata la schermata per la selezione della modalità di connessione.
Procedere alla voce **1.5**. (*14*)

⑥ **Tasto opzione**
Viene visualizzata la schermata Opz.

⑦ **Tasto di controllo Web**
Avvia il browser Web sul computer e visualizza la schermata di controllo Web per controllare il proiettore e modificare varie impostazioni per il proiettore. (*45*)

⑧ **Tasto di informazione**
Viene visualizzata la versione di "LiveViewer".

⑨, ⑩ **Tasto di chiusura**
La rete viene scollegata e "LiveViewer" viene chiuso.

⑪ **Tasto di riduzione a icona**
L'icona visualizzata cambia come indicato di seguito secondo lo stato di "LiveViewer". Se si fa doppio clic sull'icona, sullo schermo appare l'ultimo tipo di menu principale.

Connesso	Disconnesso	Non connesso	Pausa

2.1 Utilizzo di "LiveViewer" (continua)

2.1.2 Visualizzazione dello stato

1) Indicator
eL'indicatore mostra lo stato seguente.

Indicatore	Stato	Nota
	Non connesso	La connessione della rete al proiettore non è stata ancora stabilita.
	Pausa	La connessione della rete è stata stabilita, ma la trasmissione delle immagini è interrotta.
	Connesso	La connessione della rete è stata stabilita e le immagini del PC sono state inviate al proiettore.
	Disconnesso	La connessione della rete al proiettore è disconnessa.

2) Visualizzazione dello stato in modalità Multi PC
L'icona viene visualizzata sull'estremità destra dei tasti della modalità di visualizzazione.
Viene visualizzata una delle seguenti icone, ad indicare il quadrante dello schermo da utilizzare.

Stato	Icona di stato
Nessun PC su schermo.	
Un PC su schermo.	
Due PC su schermo.	
Tre PC su schermo.	
Quattro PC su schermo.	

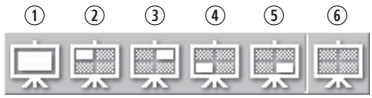
NOTA • La visualizzazione dello stato viene aggiornata ogni 3 secondi.
• Se non è possibile acquisire lo stato dal proiettore, esso non viene visualizzato aggiornato.

2.1 Utilizzo di "LiveViewer" (continua)

2.1.3 Commutazione della modalità di visualizzazione

"LiveViewer" dispone delle modalità PC singolo e Multi PC. È possibile commutare le modalità dal menu principale.

1) Fare clic sul tasto del menu principale.
   Vengono visualizzati i seguenti tasti.



⑥:Visualizzazione stato

2) Selezionare i tasti da ① a ⑤ e fare clic su di essi.
   ① Commutazione alla modalità PC singolo: l'immagine viene visualizzata a schermo intero.
   ②-⑤ Commutazione alla modalità Multi PC: l'immagine viene visualizzata sul quadrante indicato nel tasto.

3) Lo schermo del proiettore viene commutato nella modalità selezionata in precedenza e viene avviata la trasmissione dell'immagine del PC da visualizzare sullo schermo.

4) L'icona sul menu principale viene sostituita da quella selezionata.

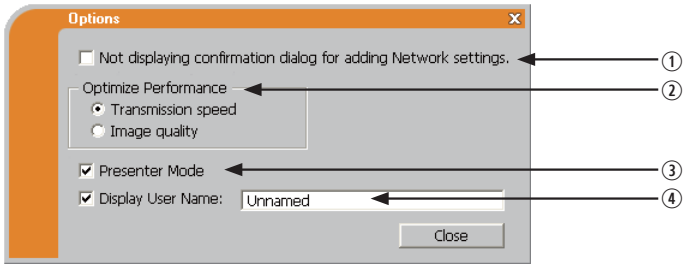
NOTA • La trasmissione delle immagini viene arrestata facendo clis sul tasto della modalità Singolo quando il proiettore si trova in modalità PC singolo o facendo clic su uno dei tasti della modalità Multi in cui si visualizza il quadrante che attualmente visualizza le immagini del PC in modalità Multi PC.
• Se viene selezionata la modalità Multi PC, lo schermo del proiettore viene automaticamente suddiviso in 4 quadranti.
• Quando la Mod.Presenter è attivata e il proiettore viene utilizzato da un computer nella Modalità PC singolo, non è possibile inviare le immagini da altri computer al proiettore neanche se si preme i pulsante .
• Quando si seleziona un quarto di schermo occupato da un altro computer, la trasmissione dell'immagine da parte di tale computer verrà messa in attesa e verrà visualizzata l'immagine del computer specificato in quel momento.

La modalità di visualizzazione può anche essere impostata utilizzando la MOD. MULTI PC nella voce PRESENTAZ. nel menu RETE. L'ultima impostazione effettuata sarà effettiva a prescindere dal metodo di impostazione. (Consultare il 🕮***Menu RETE del Manuale d'istruzioni – Guida operativa*** per la funzione del proiettore.)

2.1 Utilizzo di "LiveViewer" (continua)

2.1.4 Menu Opz.

Facendo clic sul tasto Opz. viene visualizzato su schermo il menu delle opzioni.



① **"Not displaying confirmation dialog for adding Network settings"**
Questa impostazione permette di scegliere se visualizzare o meno la finestra di dialogo di conferma per aggiungere una configurazione di Rete (*19, 28*) quando si collega il computer al proiettore. È disattivata di default.

② **Optimize Performance (Ottimizza prestazioni)**
"LiveViewer" acquisisce i dati JPEG del PC e li invia al proiettore. "LiveViewer" dispone di due opzioni con un diverso tasso di compressione per i dati JPEG.

Transmission speed (Velocità di trasmissione)

La velocità ha la priorità sulla qualità dell'immagine.
Essa aumenta il tasso di compressione JPEG.
Lo schermo del proiettore può essere aggiornato più rapidamente poiché i dati trasferiti sono di dimensioni inferiori, ma la qualità delle immagini è peggiore.

Image quality (Qualità immagine)

La qualità dell'immagine ha la priorità sulla velocità.
Essa riduce il tasso di compressione JPEG.
Lo schermo del proiettore può essere aggiornato più lentamente poiché i dati trasferiti sono di dimensioni superiori, ma la qualità delle immagini è migliore.

2.1 Utilizzo di "LiveViewer" (continua)

③ **Mod.Presenter**
In modalità PC singolo, il proiettore può essere occupato da un PC e può bloccare un accesso da qualsiasi altro PC se Mod.Presenter è attivo su "LiveViewer".
Durante la presentazione, l'immagine su schermo non passa inavvertitamente ad un'immagine inviata da un altro PC.
Per attivarla, selezionare la casella.

NOTA • Se si seleziona la modalità Multi PC, l'impostazione di Mod.Presenter non è valida.
• Passando dalla modalità Multi PC a PC singolo, l'impostazione di Mod.Presenter del PC è valida.
• Il mod.Presenter è impostato come valido nelle impostazioni iniziali di fabbrica.
• Oltre ad utilizzare il menu del software sul computer sul quale è attivata la Modalità Presenter, è possibile annullare questa funzione utilizzando il menu OSD del proiettore USC.MOD.PRESENTER della voce PRESENTAZ. nel menu RETE.

④ **Visualizzazione nome utente**
È possibile digitare un nome utente di 20 lettere con caratteri alfanumerici. Il nome utente viene visualizzato sullo schermo del proiettore, al fine di discernere le immagini attualmente sullo schermo.
(Consultare il 🕮***Menu RETE del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)
Se la casella non è selezionata, le informazioni non vengono inviate al proiettore.

2.2 Avvio della Presentazione di Rete

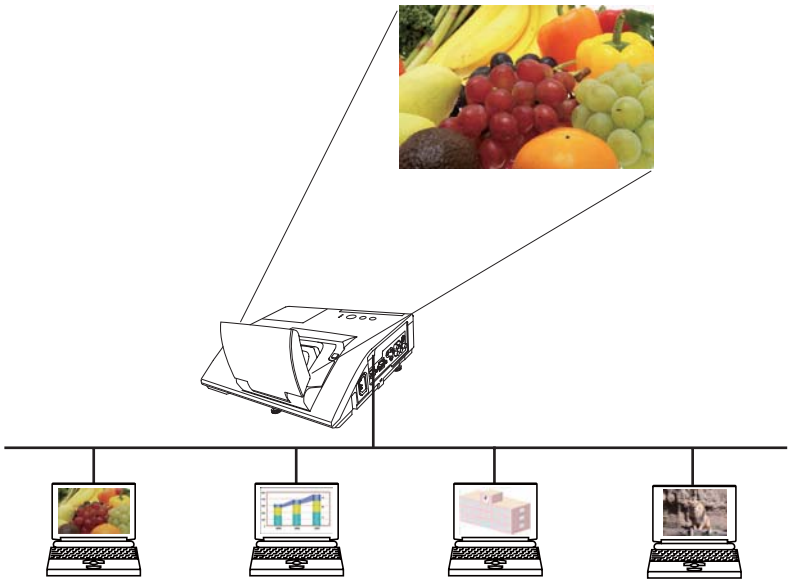
Questo capitolo illustra la funzione di Presentazione di Rete con la quale è possibile proiettare le immagini del computer trasmesse attraverso una rete. “LiveViewer” consente di proiettare le immagini da uno o più PC collegando il proiettore a una rete esistente senza l'uso di cavi per computer.
Questa funzione di Presentazione di Rete fornisce assistenza nella preparazione di presentazioni e conduzione di conferenze.
Per avviare la Presentazione di Rete, selezionare la porta LAN come sorgente di ingresso sul proiettore e fare clic sul tasto di avvio acquisizione su “LiveViewer”.

2.2.1 Modalità di visualizzazione

Sono disponibili due modalità di visualizzazione, Modalità PC singolo e Modalità Multi PC, per la Presentazione di Rete.

1) Modalità PC singolo

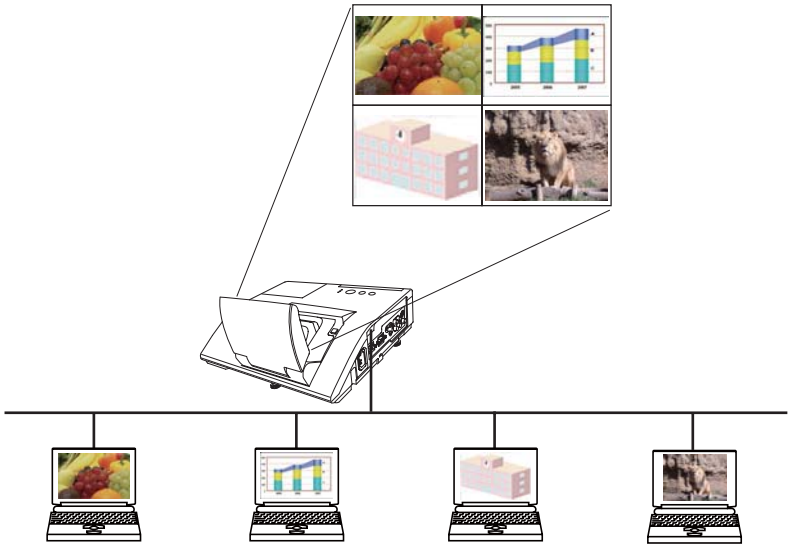
Il proiettore visualizza le immagini inviate da un PC.



2.2 Avvio della Presentazione di Rete (continua)

2) Modalità Multi PC

Lo schermo del proiettore si divide in 4 quadranti. Il proiettore visualizza le immagini inviate da un PC in un quadrante, per cui è possibile visualizzare contemporaneamente le immagini di un massimo di 4 PC.



2.2.2 Mod.Presenter

In modalità PC singolo, il proiettore può essere occupato da un PC e può bloccare un accesso da qualsiasi altro PC se Mod.Presenter è attivo su “LiveViewer”. Durante la presentazione, l'immagine su schermo non passa inavvertitamente ad un'immagine inviata da un altro PC.
È possibile impostare Mod.Presenter dal menu Opz. del menu principale di “LiveViewer”. (🕮*41*)

2.2.3 Visualizzazione nome utente

Su “LiveViewer” è possibile inserire il nome utente, che viene visualizzato sullo schermo tramite il menu del proiettore.
Da qui è possibile rilevare l'immagine attualmente visualizzata sullo schermo. (🕮*41*)

3. Controllo web

È possibile regolare o controllare il proiettore tramite una rete da un browser web di un PC collegato alla stessa rete.

NOTA • Internet Explorer 6.0 o successivo.
• Se JavaScript è disattivato nel browser, attivarlo per utilizzare correttamente le pagine web del proiettore. Per i dettagli su come attivare JavaScript, vedere i file Guida del browser web.
• Si consiglia di installare tutti gli aggiornamenti del browser.

3.1 Accesso

Per utilizzare la funzione di controllo Web, è necessario accedere con il proprio nome utente e password. (📖*47*)
Per la configurazione e il controllo del proiettore tramite browser, consultare quanto segue.

Esempio: se l'indirizzo IP del proiettore è impostato su **192.168.1.10**:

1) Visualizzare la finestra di accesso come indicato sulla destra.
Vi sono due opzioni per visualizzare questa finestra.

Connetti a 192.168.1.10
Il server 192.168.1.10 all'indirizzo Web Server Authentication richiede un nome utente e una password.
Avviso: il server ha richiesto che il nome utente e la password siano inviati senza protezione, ovvero mediante autenticazione di base senza l'uso di una connessione protetta.
Nome utente:
Password:
Memorizza password
OK
Annulla

① Utilizzo di “LiveViewer”
Collegare il computer e il proiettore tramite la Rete utilizzando “LiveViewer”. (📖*9*)
Quindi fare clic sul tasto di controllo Web sul menu principale di “LiveViewer” (📖*37*) per avviare il software del browser Web.

② Utilizzo del software del browser Web
Assicurarsi che il computer e il proiettore siano collegati tramite la rete, quindi avviare il browser Web.
Inserire l'indirizzo IP del proiettore nella casella di inserimento dell'URL del browser Web come nell'esempio sottostante, quindi premere il tasto Enter o il pulsante “ → ”.
Esempio: se l'indirizzo IP del proiettore è impostato su **192.168.1.10** :
Digitare “**http://192.168.1.10/**” nella barra indirizzi del browser e premere il tasto Enter o fare clic sul tasto “ → ”.

2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.

NOTA • La lingua utilizzata sulla schermata di controllo Web è la stessa di quella dell'OSD sul proiettore. Se si desidera modificarla, è necessario modificare la lingua OSD sul proiettore. (📖***Menu SCHERMO del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)

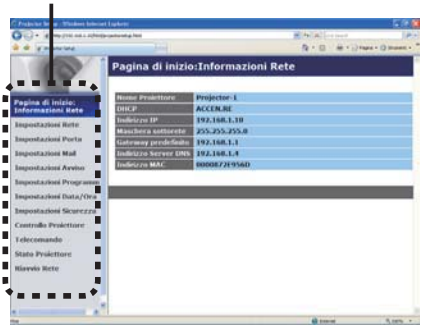
3.1 Accesso (continua)

Di seguito sono le impostazioni predefinite per il nome utente e la password.

Nome utente	Password
Administrator	<blank>

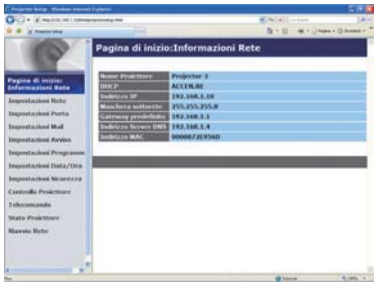
In caso di accesso riuscito, verrà visualizzata la schermata di seguito.

Menu principale



3) Fare clic sulla voce dell'operazione o configurazione desiderata sul menu principale.

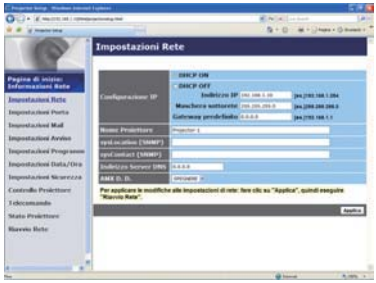
3.2 Información de red



Visualizza le impostazioni di rete attuali del proiettore.

Voce	Descrizione
Nome Proiettore	Visualizza le impostazioni relative al nome del proiettore.
DHCP	Visualizza le impostazioni DHCP.
Indirizzo IP	Visualizza l'indirizzo IP attuale.
Maschera sottorete	Visualizza la subnet mask.
Pasarela predeterminada	Visualizza il gateway predefinito.
Indirizzo Server DNS	Visualizza l'indirizzo del server DNS.
Indirizzo MAC	Visualizza l'indirizzo MAC ethernet.

3.3 Impostazioni Rete



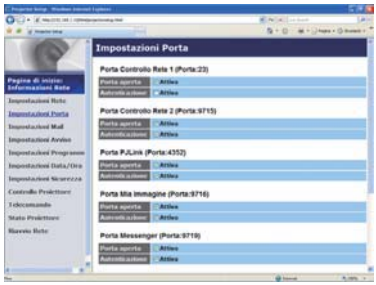
Visualizza e configura le impostazioni di rete.

Voce	Descrizione
IP Configuration	Configura le impostazioni di rete.
DHCP ON	Attiva DHCP.
DHCP OFF	Disattiva DHCP.
Indirizzo IP	Configura l'indirizzo IP quando DHCP è disattivato.
Maschera sottorete	Configura la subnet mask quando DHCP è disattivato.
Gateway predefinito	Configura lil gateway predefinito quando DHCP è disattivato.
Nome Proiettore	Configura il nome del proiettore. La lunghezza di Nome Proiettore può essere di un massimo di 64 caratteri alfanumerici. È possibile utilizzare lettere, numeri e i seguenti simboli. !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ e spazio. Il nome del proiettore specifico è assegnato in precedenza di default.
sysLocation (SNMP)	Configura la posizione di riferimento quando si usa SNMP. La lunghezza di sysLocation può essere di un massimo di 255 caratteri alfanumerici. È possibile utilizzare solo i numeri '0-9' e le lettere 'a-z', 'A-Z'.
sysContact (SNMP)	Configura le informazioni di contratto di riferimento quando si usa SNMP. La lunghezza di sysContact può essere di un massimo di 255 caratteri alfanumerici. È possibile utilizzare solo i numeri '0-9' e le lettere 'a-z', 'A-Z'.
Indirizzo Server DNS	Configura l'indirizzo del server DNS.
AMX D.D. **(AMX Device Discovery)**	Configura l'impostazione dell'AMX Device Discovery per rilevare il proiettore dai controlli dell'AMX connesso alla stessa rete. Per i dettagli sull'AMX Device Discovery, visitare il sito dell'AMX. URL: http://www.amx.com

Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le nuove impostazioni vengono attivate dopo aver riavviato la connessione di rete. Quando si modificano le impostazioni, è necessario riavviare la connessione di rete. È possibile riavviare la connessione di rete facendo clic su **[Riavvio Rete]** nel menu principale.
• Se si connette il proiettore ad una rete esistente, consultare l'amministratore della rete prima di impostare gli indirizzi del server.

3.4 Impostazioni Porta



Visualizza e configura le impostazioni della porta di comunicazione.

Voce		Descrizione
Porta Controllo Rete 1 (Porta:23)		Configura la porta 1 del controllo comando (Port:23).
	Porta aperta	Fare clic sulla casella **[Attiva]** per utilizzare la porta 23.
	Autenticazione	Fare clic sulla casella **[Attiva]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.
Porta Controllo Rete 2 (Porta:9715)		Configura la porta 2 del controllo comando (Port:9715).
	Porta aperta	Fare clic sulla casella **[Attiva]** per utilizzare la porta 9715.
	Autenticazione	Fare clic sulla casella **[Attiva]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.
Porta PJLink ™ (Porta:4352)		Configura la porta PJLink ™ (Porta:4352).
	Porta aperta	Fare un click sulla casella di controllo **[Attiva]** per utilizzare la porta 4352.
	Autenticazione	Fare un click sulla casella di controllo **[Attiva]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.
Porta Mia Immagine (Porta:9716)		Configura la porta Immagini (Porta:9716).
	Porta aperta	Fare un click sulla casella di controllo **[Attiva]** per utilizzare la porta 9716.
	Autenticazione	Fare un click sulla casella di controllo **[Attiva]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.
Porta Messenger (Porta:9719)		Configura la porta Messenger (Porta:9719).
	Porta aperta	Fare un click sulla casella di controllo **[Attiva]** per utilizzare la porta 9719.
	Autenticazione	Fare un click sulla casella di controllo **[Attiva]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.

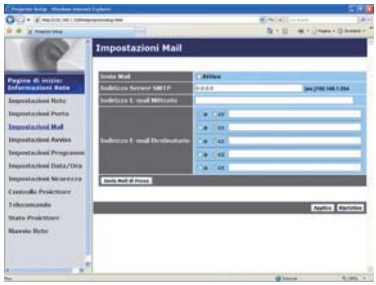
3.4 Impostazioni Porta (continua)

Voce		Descrizione
Porta SNMP		Configura la porta SNMP.
	Porta aperta	Fare clic sulla casella **[Attiva]** per utilizzare SNMP.
	Indirizzo trap	Configura la destinazione di SNMP Trap in formato IP. • L'indirizzo include non solo l'indirizzo IP, ma anche il nome dominio se si è impostato un server DNS valido su **Impostazioni Rete**. La lunghezza massima del nome host o dominio è di 255 caratteri.
	Scarica file MIB	Scarica un file MIB dal proiettore.
Porta Bridge di Rete		Configura il numero della porta del Bridge di rete.
	Numero porta	Inserire il numero della porta. É possibile configurare qualsiasi numero tra 1024 e 65535 eccetto 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500, 4352. L'impostazione predefinita è impostata su 9717.

Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. Quando si cambiano le impostazioni di configurazione, dovete riavviare la connessione alla rete. È possibile riavviare la connessione alla rete facendo un click su **[Riavvio Rete]** sul menu principale.

3.5 Impostazioni Mail



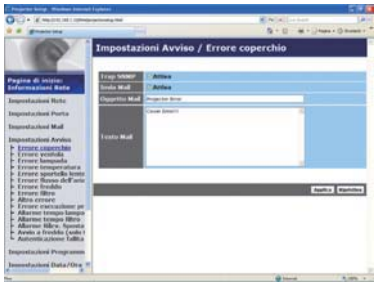
Visualizza e configura le impostazioni degli indirizzi e-mail.

Voce	Descrizione
Invia Mail	Fare clic sulla casella **[Attiva]** per utilizzare la funzione e-mail. Configurare le condizioni per l'invio di e-mail su **Impostazioni Avviso**.
Indirizzo Server SMTP	Configura l'indirizzo del server mail in formato IP. • L'indirizzo include non solo l'indirizzo IP, ma anche il nome dominio se si è impostato un server DNS valido su **Impostazioni Rete**. La lunghezza massima del nome host o dominio è di 255 caratteri.
Indirizzo E-mail Mittente	Configura l'indirizzo e-mail del mittente. La lunghezza massima dell'indirizzo e-mail del mittente è di 255 caratteri alfanumerici.
Indirizzo E-mail Destinatario	Configura l'indirizzo e-mail di un massimo di cinque destinatari. È inoltre possibile specificare **[a]** o **[cc]** per ogni indirizzo. La lunghezza massima dell'indirizzo e-mail del destinatario è di 255 caratteri alfanumerici.

Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • È possibile confermare il corretto funzionamento delle impostazioni e-mail con il tasto **[Test-E-Mail senden]** . Attivare l'impostazione Invia Mail prima di fare clic su **[Test-E-Mail senden]**.
• Se si connette il proiettore ad una rete esistente, consultare l'amministratore della rete prima di impostare gli indirizzi del server.

3.6 Impostazioni Avviso



Visualizza e configura le segnalazioni di guasto e i messaggi di allerta.

Voce	Descrizione
Errore coperchio	Il coperchio della lampada non è fissato correttamente.
Errore ventola	La ventola di raffreddamento non funziona.
Errore lampada	La lampada non si illumina; è possibile che i componenti interni siano troppo caldi.
Errore temperatura	La parte interna potrebbe essersi scaldata.
Errore sportello lente	Lo sportellino della lente non è aperto o chiuso correttamente.
Errore flusso dell'aria	La temperatura interna aumenta.
Errore freddo	La parte interna potrebbe essersi surriscaldata.
Errore filtro	Filtro consumato.
Altro errore	Altri errori. Se si visualizza questo errore, consultare il rivenditore.
Errore esecuzione programma	Errore Schedule Execution. (📖***55***)
Allarme tempo lampada	Impostazione allarme lampadina fulminata.
Allarme tempo filtro	Impostazione allarme filtro consumato.
Allarme Rilev. Spostamento	Allarme di rilevamento spostamento. (📖***Menu SICUREZZA del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***).
Avvio a freddo	Quando viene alimentato con corrente elettrica, il proiettore funziona come di seguito. • Se MOD. ATTESA è impostata su NORMALE, lo stato dell'alimentazione del proiettore passa dallo stato spento allo stato standby. • Se MOD. ATTESA è impostato su RISPARMIO, lo stato dell'alimentazione del proiettore passa dallo stato standby allo stato acceso (la lampada è accesa). (📖***Menu IMPOSTA del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)
Autenticazione fallita	Si è rilevato l'accesso SNMP dalla comunità SNMP non valida.

Consultare 📖***"Risoluzione dei problemi" del Manuale d'istruzioni – Guida operativa*** per ulteriori spiegazioni sugli errori ad eccezione di Altro errore e Errore esecuzione programma.

3.6 Impostazioni Avviso (continua)

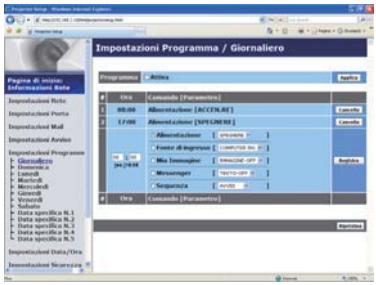
Le voci di avviso vengono visualizzate di seguito.

Voce	Descrizione
Tempo Allarme	Configura l'orario dell'avviso. (Solo **Allarme tempo lampada** e **Allarme tempo filtro**.)
Trap SNMP	Fare clic sulla casella **[Attiva]** per attivare gli avvisi SNMP Trap.
Invia Mail	Fare clic sulla casella **[Attiva]** per attivare gli avvisi tramite e-mail. (Ad eccezione di **Avvio a freddo** e **Authentication Failure**.)
Oggetto Mail	Configura la riga dell'oggetto dell'e-mail da inviare. La lunghezza massima della riga dell'oggetto è di 100 caratteri alfanumerici. (Ad eccezione di **Avvio a freddo** e **Authentication Failure**.)
Testo Mail	Configura il testo dell'e-mail da inviare. La lunghezza del testo può essere fino a 1024 caratteri alfanumerici, ma se si utilizzano alcuni dei caratteri speciali di seguito la lunghezza potrebbe essere più corta. Caratteri speciali " ' : & , % \ e spazio (Ad eccezione di **Avvio a freddo** e **Authentication Failure**.)

Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • L'invio del messaggio e-mail di **Errore filtro** dipende dalle impostazioni di MSG. FILTRO alla voce SERVIZIO del Menu OPZ. Tramite queste impostazioni si stabilisce il periodo di visualizzazione del messaggio filtro sullo schermo del proiettore. Nel momento in cui si supera il limite di tempo di utilizzo impostato per il filtro, verrà inviato un messaggio di posta elettronica. Nessuna e-mail di notifica verrà inviata se MSG. FILTRO è impostato su SPEGNERE (📖***Menu OPZ. del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***).
• **Allarme tempo lampada** è la soglia per l'e-mail di notifica (promemoria) del timer della lampada. Se si supera questa soglia configurata dalla pagina web, l'e-mail viene inviata.
• **Allarme tempo filtro** è la soglia per l'e-mail di notifica (promemoria) dell'ora del filtro. Se si supera questa soglia configurata nella pagina web, l'e-mail viene inviata.

3.7 Impostazioni Programma



Visualizza e configura le impostazioni programmate.

Voce	Descrizione
Giornaliero	Configura la programmazione quotidiana.
Domenica	Configura la programmazione della domenica.
Lunedì	Configura la programmazione del lunedì.
Martedì	Configura la programmazione del martedì.
Mercoledì	Configura la programmazione del mercoledì.
Giovedì	Configura la programmazione del giovedì.
Venerdì	Configura la programmazione del venerdì.
Sabato	Configura la programmazione del sabato.
Data specifica N. 1	Configura la programmazione della data specifica (No.1).
Data specifica N. 2	Configura la programmazione della data specifica (No.2).
Data specifica N. 3	Configura la programmazione della data specifica (No.3).
Data specifica N. 4	Configura la programmazione della data specifica (No.4).
Data specifica N. 5	Configura la programmazione della data specifica (No.5).

3.7 Impostazioni Programma (continua)

Le impostazioni programmate sono mostrate di seguito.

Voce	Descrizione
Programma	Fare clic sulla casella **[Attiva]** per attivare la programmazione.
Data (Mese/Giorno)	Configura il mese e la data. Questa voce appare solo quando Data specifica (N. 1-5) è selezionato.

Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

Le impostazioni correnti di evento sono visualizzate sulla lista di programma. Per aggiungere funzioni ed eventi supplementari, impostare le seguenti voci.

Voce		Descrizione
Ora		Configura l'ora in cui eseguire i comandi.
Comando [Parametro]		Configura i comandi da eseguire.
	Alimentazione	Configura i parametri per il controllo dell'alimentazione.
	Fonte di ingresso	Configura i parametri per la commutazione dell'ingresso.
	Mia Immagine	Configura i parametri per il display dei dati Immagine. (📖***70***)
	Messenger	Configura i parametri per il display dei dati Messenger. (📖**72**)
	Sequenza	Configura i parametri di Avvio/Arresto per la Sequenza.

Fare clic sul tasto **[Registra]** per aggiungere nuovi comandi a Schedule List.

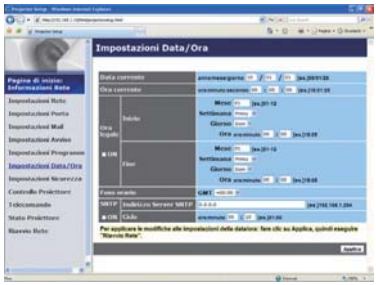
Fare clic sul tasto **[Cancella]** per eliminare i comandi da Schedule List.

Fare clic sul tasto **[Ripristina]** per cancellare tutti i comandi e reimpostare le programmate dalla lista di programma.

3.7 Impostazioni Programma (continua)

NOTA • Se si sposta il proiettore, controllare la data e l'ora impostate prima di programmarlo. Se il proiettore viene urtato o colpito potrebbe verificarsi un disallineamento delle impostazioni data e ora. (📖*58*)
• Gli eventi di "**Mia Immagine**" e "**Messenger**" non verranno avviati correttamente e si verifica un errore di esecuzione del programma se la lampada non si accende e/o i dati di visualizzazione non sono memorizzati nel proiettore al momento di esecuzione dell'evento programmato.
• Gli eventi di "**Fonte di ingresso**" e "**Mia Immagine**" non verranno avviati se la funzione di sicurezza è attivata e limita l'uso del proiettore.
• Determinati errori del proiettore (come l'errore della temperatura o l'errore della lampada) impediscono l'esecuzione corretta delle funzioni/eventi programmati.
• Se non è inserito alcun dispositivo di memoria USB nel proiettore o se non esistono dati immagine per il display al momento dell'evento programmato, si verifica un errore di esecuzione del programma rispetto all'evento Sequenza programmato.
• Quando viene avviata la Sequenza, la sorgente di ingresso passerà automaticamente alla porta **USB TYPE A**.
• I file immagine archiviati nella root directory del dispositivo di memoria USB saranno visualizzati per la Sequenza programmata.
• Consultare la sezione 📖***"Risoluzione dei problemi" del Manuale d'istruzioni – Guida operativa*** nel caso in cui le funzioni/eventi programmati non vengano eseguiti correttamente, secondo le impostazioni.

3.8 Impostazioni Data/Ora



Visualizza e configura le impostazioni relative a data e ora.

Voce			Descrizione
Data corrente			Configura la data attuale nel formato **anno/mese/giorno** .
Ora corrente			Configura l'ora attuale nel formato **ora:minuto:secondo**.
Ora legale			Fare clic sulla casella **[ON]** per attivare l'ora legale e impostare le seguenti voci.
	Inizio		Configura la data e l'orario di inizio dell'ora legale.
		Mese	Configura il mese in cui inizia l'ora legale (1~12).
		Settimana	Configura la settimana in cui inizia l'ora legale (Prima, 2, 3, 4, Ultima).
		Giorno	Configura il giorno in cui inizia l'ora legale (Dom, Lun, Mar, Mer, Gio, Ven, Sab).
		Ora **ora**	Configura l'orario in cui inizia l'ora legale (0~23).
		Ora **minuto**	Configura i minuti in cui inizia l'ora legale (0~59).
	Fine		Configura la data e l'orario in cui termina l'ora legale.
		Mese	Configura il mese in cui termina l'ora legale (1~12).
		Settimana	Configura la settimana in cui termina l'ora legale (Prima, 2, 3, 4, Ultima).
		Giorno	Configura il giorno in cui termina l'ora legale (Dom, Lun, Mar, Mer, Gio, Ven, Sab).
		Ora **ora**	Configura l'orario in cui termina l'ora legale (0~23).
		Ora **minuto**	Configura i minuti in cui termina l'ora legale (0~59).

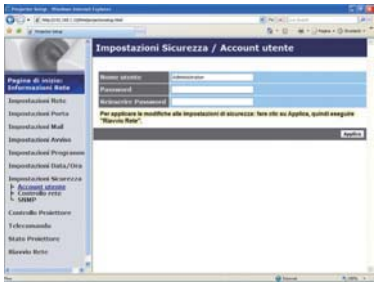
3.8 Impostazioni Data/Ora (continua)

Voce		Descrizione
Fuso orario		Configura il fuso orario. Impostare lo stesso fuso orario del PC. In caso di dubbio, consultare il proprio gestore IT.
SNTP		Fare clic sulla casella **[ON]** per recuperare le informazioni relative a data e ora dal server SNTP e impostare le seguenti voci.
	Indirizzo Server SNTP	Configura l'indirizzo del server SNTP in formato IP. • L'indirizzo include non solo l'indirizzo IP, ma anche il nome dominio se si è impostato un server DNS valido su **Impostazioni Rete**. La lunghezza massima del nome host o dominio è di 255 caratteri.
	Ciclo	Configura l'intervallo al quale si desidera recuperare le informazioni relative a data e ora dal server SNTP (**ora:minuto**).

Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. Quando si cambiano le impostazioni di configurazione, dovete riavviare la connessione alla rete. È possibile riavviare la connessione alla rete facendo un click su **[Riavvio Rete]** sul menu principale.
• Per attivare la funzione SNTP, è necessario impostare il fuso orario.
• Il proiettore recupera le informazioni relative a data e ora dal server orario e sovrascrive queste impostazioni quando SNTP è attivato.
• L'ora dell'orologio interno potrebbe non essere precisa. Si consiglia di utilizzare SNTP affinché l'orario sia preciso.

3.9 Impostazioni Sicurezza



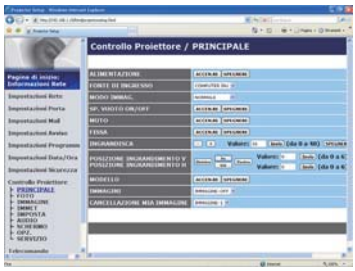
Visualizza e configura le password e altre impostazioni relative alla sicurezza.

Voce		Descrizione
Account utente		Configura il nome utente e la password.
	Nome utente	Configura il nome utente. La lunghezza massima del testo è di 32 caratteri alfanumerici.
	Password	Configura la password. La lunghezza massima del testo è di 255 caratteri alfanumerici.
	Reinserire Password di Autenticazione	Digitare nuovamente la password per effettuare la verifica.
Controllo rete		Configura la password di autenticazione per il controllo dei comandi.
	Password di Autenticazione	Configura la password di autenticazione. La lunghezza massima del testo è di 32 caratteri alfanumerici.
	Reinserire Password di Autenticazione	Digitare nuovamente la password per effettuare la verifica.
SNMP		Configura il nome della comunità se si usa SNMP.
	Nome comunità	Configura il nome della comunità. La lunghezza massima del testo è di 64 caratteri alfanumerici.

Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. Quando si cambiano le impostazioni di configurazione, dovete riavviare la connessione alla rete. È possibile riavviare la connessione alla rete facendo un click su **[Riavvio Rete]** sul menu principale.
• È possibile utilizzare solo i numeri ‘0-9’ e le lettere ‘a-z’, ‘A-Z’.

3.10 Controllo Proiettore



È possibile eseguire le voci della tabella di seguito dal menu Controllo Proiettore. Selezionare una voce con il mouse.
La maggior parte delle voci dispone di un sottomenu. Per dettagli, consultare la tabella di seguito.

NOTA • Il valore di impostazione potrebbe non corrispondere a quello attuale, se l'utente lo modifica manualmente. In tal caso, aggiornare la pagina, facendo clic sul tasto **[Aggiorna]**.

Controlla il proiettore.

Voce		Descrizione
PRINCIPALE		
	ALIMENTAZIONE	Accende/spegne il proiettore.
	FONTE DI INGRESSO	Seleziona la fonte di ingresso.
	MODO IMMAG.	Seleziona l'impostazione relativa alla modalità dell'immagine.
	SP. VUOTO ON/OFF	Attiva/disattiva la funzione Sp. vuoto.
	MUTO	Attiva/disattiva la funzione Mute.
	FISSA	Attiva/disattiva la funzione Fissa.
	INGRANDISCA	Controlla l'impostazione di ingrandimento. In alcune fonti di segnale in ingresso, la funzione di ingrandimento potrebbe arrestarsi nonostante non sia stato raggiunto il valore massimo.
	POSIZIONE INGRANDIMENTO V	Regola la posizione del punto iniziale di ingrandimento verticale.
	POSIZIONE INGRANDIMENTO H	Regola la posizione del punto iniziale di ingrandimento orizzontale.
	MODELLO	Attiva/disattiva il modello.
	IMMAGINI	Selezionare i dati IMMAGINI.
	CANCELLAZIONE MIA IMMAGINE	Cancellare i dati IMMAGINI.

3.10 Controllo Proiettore (continua)

Voce		Descrizione
FOTO		
	LUMIN.	Regola l'impostazione relativa alla luminosità.
	CONTRASTO	Regola l'impostazione relativa al contrasto.
	GAMMA	Seleziona l'impostazione della gamma.
	TEMP. COL.	Seleziona l'impostazione della temperatura di colore.
	COLORE	Regola l'impostazione relativa al colore.
	CHIARI	Regola l'impostazione relativa alla tonalità.
	NITIDEZZA	Regola l'impostazione relativa alla nitidezza.
	IRIS ATTIVO	Seleziona l'impostazione relativa all'iris attivo.
	SALVATAGGIO MIA MEMORIA	Salva i dati Memoria.
	RICHIAMO MIA MEMORIA	Richiama i dati Memoria.
IMMAGINE		
	LARG./ALT.	Seleziona l'impostazione del formato.
	OVERSCAN	Regola l'impostazione dell'overscan.
	POSIZ V	Regola la posizione verticale.
	POSIZ H	Regola la posizione orizzontale.
	H PHASE	Regola la fase orizzontale.
	FASE H	Regola il formato orizzontale.
	ESECUZIONE REGOLAZIONE AUTO	Esegue la regolazione automatica.
IMMET		
	PROGRESSIV	Seleziona l'impostazione progressiva.
	R.D. VIDEO	Seleziona l'impostazione di attenuazione dei disturbi video.
	SPAZIO COL.	Seleziona lo spazio colore.
	FORMATO S-VIDEO	Seleziona l'impostazione del formato s-video.
	FORMATO C-VIDEO	Seleziona l'impostazione del formato video.
	FORMATO HDMI	Seleziona l'impostazione del formato HDMI™.
	GAMMA HDMI	Seleziona l'impostazione del raggio HDMI™.
	COMPUTER IN1	Seleziona il tipo di segnale di ingresso **COMPUTER IN1**.
	COMPUTER IN2	Seleziona il tipo di segnale di ingresso **COMPUTER IN2**.
	STOP FOTO - COMPUTER IN1	Attiva/disattiva la funzione STOP FOTO-COMPUTER IN1.
	STOP FOTO - COMPUTER IN2	Attiva/disattiva la funzione STOP FOTO-COMPUTER IN2.
	STOP FOTO - HDMI	Attiva/disattiva la funzione STOP FOTO-HDMI.

3.10 Controllo Proiettore (continua)

Voce		Descrizione
IMPOSTA		
	ZOOM D	Regola lo zoom.
	SHIFT V D	Regola la posizione verticale dell'immagine.
	SHIFT H D	Regola la posizione orizzontale dell'immagine.
	POSIZIONE IMMAG.	Seleziona la posizione verticale dell'immagine.
	KEYSTONE V	Regola l'impostazione della distorsione keystone verticale.
	KEYSTONE O	Regola l'impostazione della distorsione keystone orizzontale.
	ADATT. ESATTO	Regola la forma dell'immagine proiettata in ciascuno degli angoli e lati.
	MOD.ECO AUTO	Attiva/disattiva la funzione modalità eco automatica.
	MODALITÀ ECO	Seleziona la modalità eco.
	SPECCHIO	Seleziona lo stato Specchio.
	MOD. ATTESA	Seleziona la modalità di Attesa.
	USCITA SCHERMO - COMPUTER IN1	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **COMPUTER IN1** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - COMPUTER IN2	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **COMPUTER IN2** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - LAN	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **LAN** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - USB TYPE A	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **USB TYPE A** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - USB TYPE B	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **USB TYPE B** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - HDMI	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **HDMI** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - S-VIDEO	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **S-VIDEO** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - VIDEO	Assegna il **MONITOR OUT** quando la porta **VIDEO** è selezionata.
	USCITA SCHERMO - STANDBY	Assegna il **MONITOR OUT** nella modalità di attesa.

3.10 Controllo Proiettore (continua)

Voce		Descrizione
AUDIO		
	VOLUME	Regola l'impostazione relativa al volume.
	SPEAKER	Attiva/disattiva il diffusore integrato.
	SORGENTE AUDIO - COMPUTER IN1	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**COMPUTER IN1**.
	SORGENTE AUDIO - COMPUTER IN2	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**COMPUTER IN2**.
	SORGENTE AUDIO - LAN	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**LAN**.
	SORGENTE AUDIO - USB TYPE A	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**USB TYPE A**.
	SORGENTE AUDIO - USB TYPE B	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**USB TYPE B**.
	SORGENTE AUDIO - HDMI	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**HDMI**.
	SORGENTE AUDIO - S-VIDEO	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**S-VIDEO**.
	SORGENTE AUDIO - VIDEO	Assegna la porta di ingresso SORGENTE AUDIO-**VIDEO**.
	SORGENTE AUDIO - STANDBY	Assegna il SORGENTE AUDIO nella modalità di attesa.
	HDMI AUDIO	Seleziona l'impostazione audio HDMI™.
	LIVELLO MIC	Seleziona il livello del microfono.
	VOLUME MIC	Regola l'impostazione del volume del microfono.
SCHERMO		
	LINGUA	Seleziona la lingua dell'OSD.
	POSIZIONE MENU V	Regola la posizione verticale del menu.
	POSIZIONE MENU O	Regola la posizione orizzontale del menu.
	SP.VUOTO	Seleziona la modalità Sp. vuoto.
	AVVIARE	Seleziona la modalità della schermata di avvio.
	Bl.Schermata	Attiva/disattiva la funzione Bl.Schermata.
	MESSAGGIO	Attiva/disattiva la funzione Messaggio.
	MODELLO	Selezioni lo schermo di modello.
	C.C. - VISUALIZZA	Seleziona l'impostazione Closed Caption VISUALIZZA.
	C.C. - MODALITÀ	Seleziona l'impostazione Closed Caption MODALITÀ.
	C.C. - CANALE	Seleziona l'impostazione Closed Caption CANALE.

3.10 Controllo Proiettore (continua)

Voce		Descrizione
OPZ.		
	AUTO SEARCH	Attiva/disattiva la funzione di ricerca automatica del segnale.
	ACCENS. DIR.	Attiva/disattiva la funzione di accensione diretta.
	SPEGN. AUTO	Configura il timer per lo spegnimento del proiettore quando non si rileva alcun segnale.
	USB TYPE B	Seleziona l'impostazione USB TYPE B.
	TASTO PERS.-1	Assegna le funzioni per **MY BUTTON-1** sul controllo remoto.
	TASTO PERS.-2	Assegna le funzioni per **MY BUTTON-2** sul controllo remoto.
	SORGENTE	Seleziona l'impostazione Sorgente.
	FREQ.TELECOM. - NORMALE	Attiva/disattiva la funzione frequenza segnale telecomando normale.
	FREQ.TELECOM. - ELEVATA	Attiva/disattiva la funzione frequenza segnale telecomando elevato.

3.10 Controllo Proiettore (continua)

È possibile eseguire le voci della tabella di seguito dal menu **Controllo Proiettore** . Fare clic su **[Usc.Mod.Presenter]**.

Voce		Descrizione
SERVIZIO		
	Usc.Mod.Presenter	Uscire da Mod.Presenter.

3.11 Telecomando

È possibile utilizzare il browser per il controllo del proiettore.

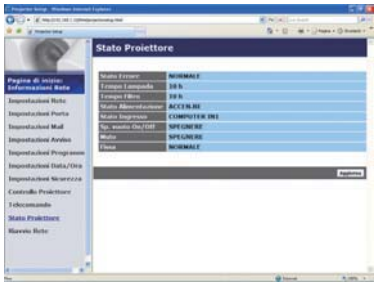
• Non tentare di controllare il proiettore con il telecomando e con il controllo remoto web allo stesso tempo. Potrebbe causare errori di funzionamento del proiettore.

Le funzioni del telecomando normale vengono assegnate alla schermata del controllo remoto web.

Voce	Descrizione
ALIMENTAZIONE	Assegnata la stessa funzione del tasto **STANDBY/ON**.
COMPUTER	Assegnata la stessa funzione del tasto **COMPUTER**.
VIDEO	Assegnata la stessa funzione del tasto **VIDEO**.
SP.VUOTO	Assegnata la stessa funzione del tasto **BLANK**.
FISSA	Assegnata la stessa funzione del tasto **FREEZE**.
MUTO	Assegnata la stessa funzione del tasto **MUTE**.
MENU	Assegnata la stessa funzione del tasto **MENU**.
▲	Assegnata la stessa funzione del tasto ▲.
▼	Assegnata la stessa funzione del tasto ▼.
◄	Assegnata la stessa funzione del tasto ◄.
►	Assegnata la stessa funzione del tasto ►.
INVIO	Assegnata la stessa funzione del tasto **ENTER**.
RESET	Assegnata la stessa funzione del tasto **RESET**.
PAGINA SU	Assegnata la stessa funzione del tasto **PAGE UP**.
PAGINA GIÚ	Assegnata la stessa funzione del tasto **PAGE DOWN.**
SEQUENZA	Avvia la Sequenza.

NOTA • Il controllo remoto web non supporta la funzione di ripetizione che esegue un'azione mentre si tiene premuto un tasto.
• Poiché la funzione di ripetizione non è disponibile, fare più volte clic sul tasto.
• Pur tenendo premuto il tasto per qualce istante, il controllo remoto web invia una sola volta il comando desiderato. Rilasciare il tasto, quindi fare nuovamente clic su di esso.
• Quando si preme il tasto **[ALIMENTAZIONE]**, appare una finestra a conferma dell'operazione. Se si desidera controllare l'alimentazione, premere **[OK]**, altrimenti premere **[Annulla]**.
• I tasti **[PAGINA GIÚ]** e **[PAGINA SU]** del controllo remoto web non possono essere utilizzati come mouse del proiettore.

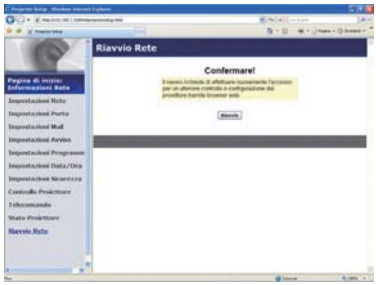
3.12 Stato Proiettore



Visualizza e configura lo stato attuale del proiettore.

Voce	Descrizione
Stato Errore	Visualizza lo stato di errore attuale.
Tempo Lampada	Visualizza il tempo di utilizzo della lampada attuale.
Tempo Filtro	Visualizza il tempo di utilizzo del filtro attuale.
Stato Alimentazione	Visualizza lo stato di alimentazione attuale.
Stato Ingresso	Visualizza la fonte del segnale di ingresso attuale.
Sp. vuoto On/Off	Visualizza lo stato di attivazione/disattivazione attuale della funzione Sp. vuoto.
Muto	Visualizza lo stato di attivazione/disattivazione attuale della funzione Mute.
Fissa	Visualizza lo stato attuale della funzione Fissa.

3.13 Riavvio Rete



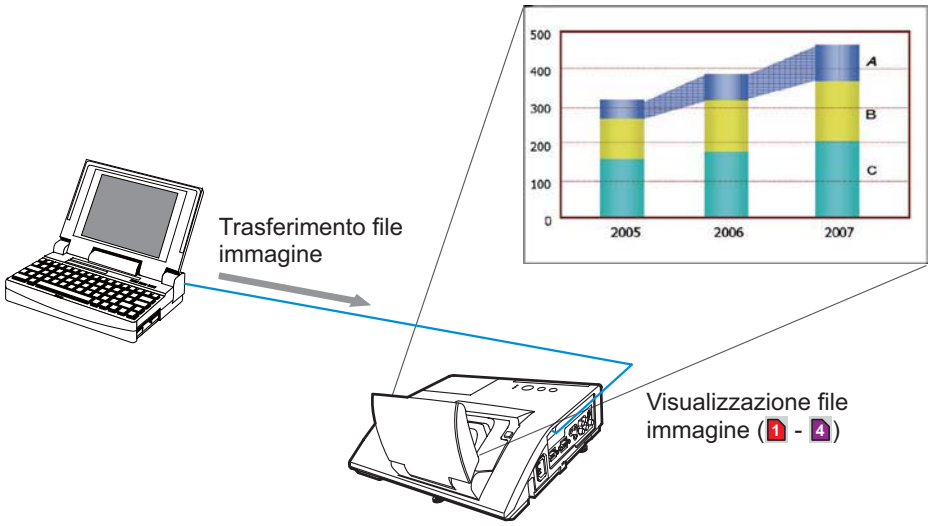
Riavvia la connessione di rete del proiettore.

Voce	Descrizione
Riavvio	Riavvia la connessione di rete del proiettore in modo da attivare le nuove impostazioni.

NOTA • Per riavviare è necessario accedere nuovamente in modo da controllare o configurare ulteriormente il proiettore tramite browser. Attendere oltre 30 secondi dopo aver fatto clic su **[Riavvio]** per accedere nuovamente.

4. Funzione Immagini

Il proiettore può visualizzare fermo immagini trasferiti tramite la rete.



Per la trasmissione IMMAGINI è necessaria un'applicazione esclusiva per il PC. Utilizzare l'applicazione per trasferire i dati dell'immagine.
È possibile scaricarlo dal sito web Hitachi (http://www.hitachi-america.us/digitalmedia o http://www.hitachidigitalmedia.com). Consultare il manuale di istruzioni dell'applicazione.

Per visualizzare l'immagine trasferita, selezionare la voce IMMAGINI nel menu RETE. Per ulteriori informazioni, vedere la descrizione della voce IMMAGINI nel menu RETE. (📖***Menu RETE del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)

NOTA • È possibile assegnare un massimo di 4 file immagine.
• Utilizzando il **MY BUTTON** registrato IMMAGINI può visualizzare l'immagine trasferita. (📖***Menu OPZ. del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)
• Il file immagine può inoltre essere visualizzato tramite la funzione di programmazione del browser. Consultare la voce **7.3 Programmazione evento** (📖***81***) per i dettagli.
• Se si visualizzano i dati IMMAGINI sullo schermo mentre si utilizza la funzione Display USB, l'applicazione per il Display USB verrà chiusa.
Per riavviare l'applicazione, uscire dalla funzione IMMAGINI, quindi il software nel proiettore, LiveViewerLiteUSB.exe, funzionerà di nuovo. (📖***Display USB nel Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)

4. Funzione Immagini (continua)

Configurare le voci seguenti da un browser web quando viene utilizzata la funzione IMMAGINI.

Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a **192.168.1.10:**

1) Immettere **"http://192.168.1.10/"** nella barra di indirizzo del browser web.
2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.
3) Fare click su **[Impostazioni Porta]** sul menu principale.
4) Fare click sulla casella di controllo **[Attiva]** per aprire **Porta Mia Immagine (Porta:9716)**. Quando si richiede l'autenticazione, fare click sulla casella di controllo **[Attiva]** per l'impostazione di **[Autenticazione]** altrimenti eselezionare la casella di controllo.

5) Fare click sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

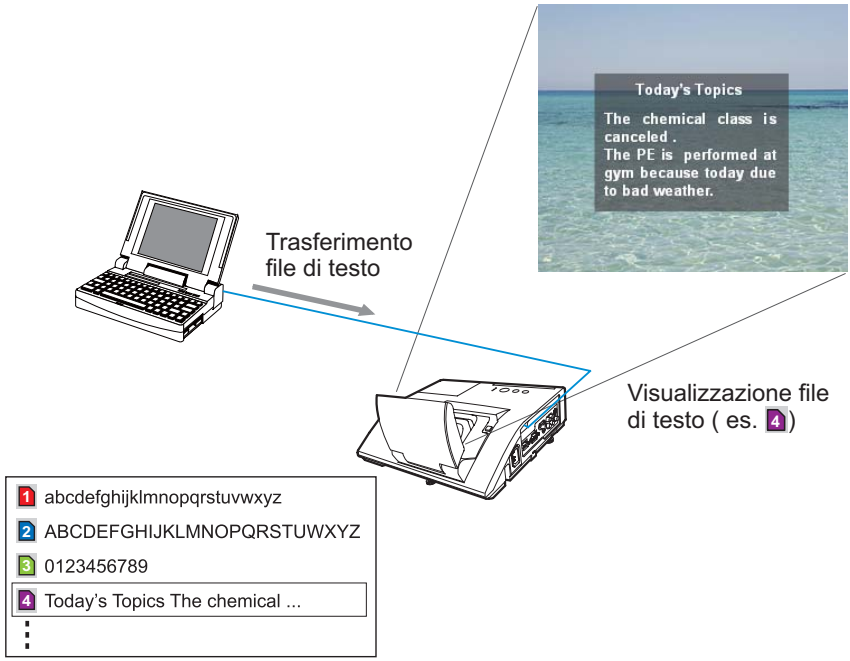
Quando è abilitata l'impostazione di autenticazione, si richiedono le seguenti impostazioni.

6) Fare click su **[Impostazioni Sicurezza]** sul menu principale.
7) Selezionare **[Controllo rete]** e immettere la password di autenticazione che si desidera.
8) Fare click sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • La password di autenticazione sarà la stessa di **Porta Controllo Rete 1 (Porta:23)**, **Porta Controllo Rete 2 (Porta:9715)**, **Porta PJLink™ (Porta: 4352)**, **Porta Mia Immagine (Porta:9716)** e **Porta Messenger (Porta:9719)**.
• Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. Quando si cambiano le impostazioni di configurazione, dovete riavviare la connessione alla rete. È possibile riavviare la connessione alla rete facendo un click su **[Riavvio Rete]** sul menu principale.

5. Funzione Messenger

Il proiettore può visualizzare i file di testo trasferiti tramite la rete sullo schermo. I file di testo possono essere visualizzati sullo schermo in due modi che visualizzano il testo trasferito dal computer in tempo reale e visualizzano file di testo tra quelli già salvati nel proiettore.


Today's Topics
The chemical class is canceled .
The PE is performed at gym because today due to bad weather.
Trasferimento file di testo
Visualizzazione file di testo (es. 4)
1 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUWXYZ
3 0123456789
4 Today's Topics The chemical ...

Per la funzione Messenger è necessaria un'applicazione esclusiva per il computer. Per modificare, trasferire e visualizzare i file di testo, utilizzare l'applicazione. È scaricabile dal sito web Hitachi (http://www.hitachi-america.us/digitalmedia o http://www.hitachidigitalmedia.com). Consultare il manuale d'istruzioni dell'applicazione per i dettagli sulla funzione Messenger.

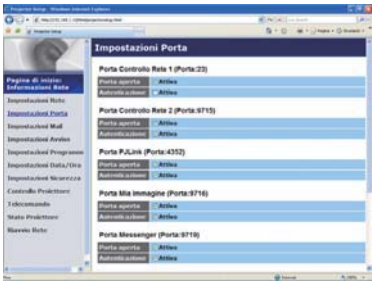
NOTA • È possibile salvare nel proiettore un massimo di 12 file di testo.
• Utilizzando il **MY BUTTON** registrato MESSENGER può attivare/disattivare la visualizzazione del testo messenger. (📖***Menu OPZ. del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)
• Il file di testo può inoltre essere visualizzato tramite la funzione di programmazione del browser web. Consultare la voce **7.3 Programmazione evento** (📖***81***) per i dettagli.

5. Funzione Messenger (continua)

Configurare le voci seguenti da un browser web quando viene utilizzata la funzione Messenger.

Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a **192.168.1.10:**

1) Immettere **"http://192.168.1.10/"** nella barra di indirizzo del browser web.
2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.
3) Fare click su **[Impostazioni Porta]** sul menu principale.
4) Fare click sulla casella di controllo **[Attiva]** per aprire **Porta Messenger (Porta:9719)**. Quando si richiede l'autenticazione, fare click sulla casella di controllo **[Attiva]** per l'impostazione di **[Autenticazione]** altrimenti eselezionare la casella di controllo.



5) Fare click sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

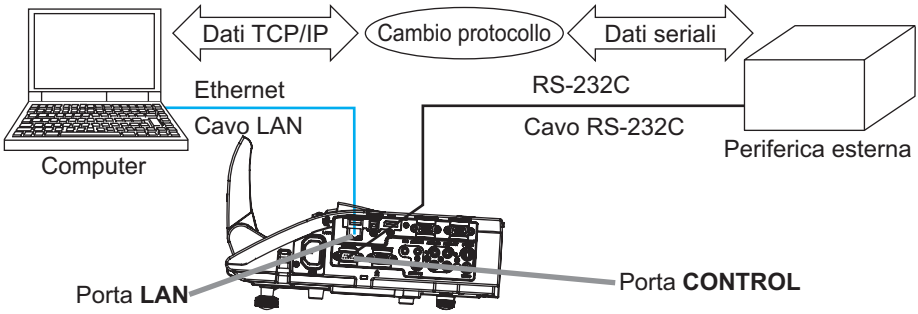
Quando è abilitata l'impostazione di autenticazione, si richiedono le seguenti impostazioni.

6) Fare click su **[Impostazioni Sicurezza]** sul menu principale.
7) Selezionare **[Controllo rete]** e immettere la password di autenticazione che si desidera.
8) Fare click sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • La password di autenticazione sarà la stessa di **Porta Controllo Rete 1 (Porta:23)**, **Porta Controllo Rete 2 (Porta:9715)**, **Porta PJLink™ (Porta: 4352)**, **Porta Mia Immagine (Porta:9716)** e **Porta Messenger (Porta:9719)**.
• Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. Quando si cambiano le impostazioni di configurazione, dovete riavviare la connessione alla rete. È possibile riavviare la connessione alla rete facendo un click su **[Riavvio Rete]** sul menu principale.

6. Funzione Bridge di Rete

Questo proiettore è munito della funzione BRIDGE DI RETE per eseguire la conversione reciproca di un protocollo di rete e di un'interfaccia seriale.
Con l'utilizzo della funzione BRIDGE DI RETE, un computer collegato a questo proiettore tramite la comunicazione Ethernet è in grado di controllare una periferica esterna collegata a questo proiettore tramite la comunicazione RS-232C come terminale di rete.



6.1 Collegamento delle periferiche

1) Collegare la porta **LAN** del proiettore e la porta LAN del computer con un cavo LAN, per la comunicazione Ethernet.
2) Collegare la porta **CONTROL** del proiettore e la porta RS-232C della periferica con un cavo RS-232C, per la comunicazione RS-232C.

NOTA • Prima di collegare le periferiche, leggere i manuali delle periferiche per garantire il collegamento.
Per il collegamento RS-232C, verificare le specifiche di ciascuna porta e utilizzare il cavo adatto. (📖***"Connection to the ports" del Manuale d'istruzioni – Guida operativa (Technical)***)

6.2 Configurazione della comunicazione

Per configurare l'impostazione della comunicazione utilizzando BRIDGE DI RETE per il proiettore, utilizzare le voci del menu COMUNICAZIONE. Aprire il menu del proiettore e selezionare il menu OPZ. - SERVIZIO - COMUNICAZIONE. (🕮***Menu OPZ. - SERVIZIO – COMUNICAZIONE del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)

1) Con l'utilizzo del menu TIPO DI COMUNICAZIONE, selezionare il BRIDGE DI RETE per la porta **CONTROL**.
2) Tramite l'utilizzo del menu IMPOSTAZIONI SERIALI, selezionare la velocità di trasmissione e la parità adeguate per la porta **CONTROL**, secondo la specifica della porta RS-232C della periferica collegata.

Voce	Condizione
VELOCITÀ DI TRASM.	4800bps/9600bps/19200bps/38400bps
PARITÀ	NESSUNA/DISPARI/PARI
Lunghezza dati	8 bit (fisso)
Bit di avvio	1 bit (fisso)
Bit di arresto	1 bit (fisso)

3) Con l'utilizzo del menu METODO DI TRASMISSIONE, configurare il metodo appropriato per la porta **CONTROL** a seconda dell'utilizzo.

NOTA • SPEGNERE viene selezionato per il TIPO DI COMUNICAZIONE come impostazione predefinita.
• Con l'utilizzo del menu COMUNICAZIONE, configurare la comunicazione. Ricordare che una configurazione inadatta potrebbe causare il malfunzionamento della comunicazione.
• Quando TIPO DI COMUNICAZIONE è impostato su BRIDGE DI RETE, la porta **CONTROL** non accetta comandi RS-232C.

6.3 Porta di comunicazione

Per la funzione BRIDGE DI RETE, inviare i dati dal computer al proiettore con l'uso della **Porta Bridge di Rete** configurata nelle "Impostazioni Porta" del web browser. (🕮***51***)

NOTA • É possibile configurare qualsiasi numero tra 1024 e 65535 come numero della **Porta Bridge di Rete**, eccetto 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500, 4352. L'impostazione predefinita è impostata su 9717.

6.4 Metodo di transmissione

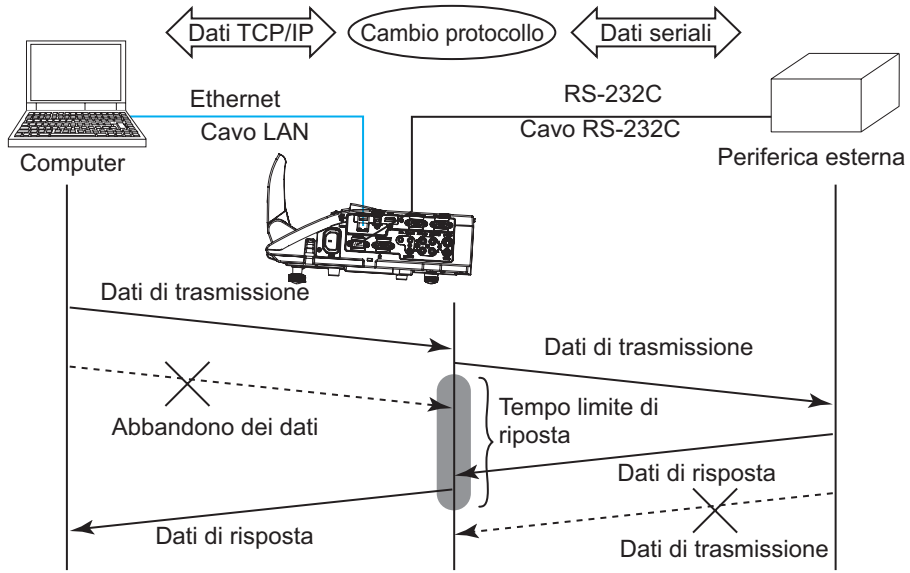
Il metodo di comunicazione può essere selezionato dai menu, solamente quando BRIDGE DI RETE viene selezionato per il TIPO DI COMUNICAZIONE.
(📖***Menu OPZ. - SERVIZIO – COMUNICAZIONE del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)

BIDIREZ. NON SIMULT. ↔ BIDIREZ. SIMULTANEA

6.4.1 BIDIREZ. NON SIMULT.

Questo metodo consente al proiettore di effettuare la comunicazione a due vie, ma solamente una direzione, o la trasmissione o la ricezione dei dati, è consentita alla volta. Questo metodo non permette al proiettore di ricevere i dati dal computer durante l'attesa dei dati di risposta da una periferica esterna. Dopo che il proiettore riceve i dati di risposta da una periferica esterna o il tempo limite di risposta è passato, il proiettore può ricevere i dati dal computer.
Questo significa che il proiettore controlla la trasmissione e ricezione dei dati per sincronizzare la comunicazione.

Per utilizzare il metodo BIDIREZ. NON SIMULT., configurare il TEMPO LIMITE RISPOSTA seguendo le istruzioni di sotto.



Utilizzando il menu TEMPO LIMITE RISPOSTA, impostare il tempo di attesa per i dati di risposta da una periferica esterna. (📖***Menu OPZ. - SERVIZIO – COMUNICAZIONE del Manuale d'istruzioni – Guida operativa***)

SPEGNERE ↔ 1s ↔ 2s ↔ 3s (↔ SPEGNERE)

6.4 Metodo di transmissione (continua)

NOTA • Con l'utilizzo del metodo BIDIREZ. NON SIMULT., il proiettore è in grado di inviare al massimo 254 dati byte alla volta.
• Se non è necessario monitorare i dati di risposta da una periferica esterna e il TEMPO LIMITE RISPOSTA è impostato su SPEGNERE, il proiettore può ricevere i dati dal computer e inviarli continuamente ad una periferica esterna. SPEGNERE viene selezionato come impostazione predefinita.

6.4.2 BIDIREZ. SIMULTANEA

Questo metodo permette al proiettore di effettuare la comunicazione a due vie, trasmettendo e ricevendo i dati allo stesso tempo, senza monitorare i dati di risposta da una periferica esterna.
Con l'utilizzo di questo metodo, il computer e la periferica esterna invieranno i dati fuori sincronia. Se è necessario sincronizzarli, impostare il computer per effettuare la sincronizzazione.

NOTA • Nel caso in cui il computer effettui i controlli per sincronizzare la trasmissione e ricezione dei dati, potrebbe non riuscire a controllare bene una periferica esterna a seconda dello stato di elaborazione del proiettore.

7. Altre funzioni

7.1 Avvisi tramite e-mail

Il proiettore può inviare un messaggio di allerta a determinati indirizzi e-mail, quando rileva un errore oppure quando si presenta una situazione che richiede un intervento per manutenzione.

NOTA • È possibile indicare fino a cinque indirizzi e-mail.
• Il proiettore potrebbe non essere in grado di inviare e-mail in caso di perdita improvvisa di potenza.

Impostazioni e-mail (📖52)

Per utilizzare la funzione di avviso tramite e-mail del proiettore, configurare le seguenti voci da un browser.

Esempio: se l'indirizzo IP del proiettore è impostato su **192.168.1.10:**
1) Digitare **"http://192.168.1.10/"** nella barra degli indirizzi del browser.
2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.
3) Fare clic su **[Impostazioni Mail]** e configurare ogni voce. Consultare la voce **3.5 Impostazioni Mail** (📖52) per ulteriori informazioni.
4) Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Fare clic sul tasto **[Test-E-Mail senden]** di **[Impostazioni Mail]** per confermare che le impostazioni e-mail sono corrette. La seguente e-mail viene inviata agli indirizzi specificati.

Riga oggetto	:Test Mail	<Nome proiettore>
Testo	:Send Test Mail	
	Date	<Data test>
	Time	<Ora test>
	IP Address	<Indirizzo IP del proiettore>
	MAC Address	<Indirizzo MAC del proiettore>

7.1 Avvisi tramite e-mail (continua)

5) Fare clic su **[Impostazioni Avviso]** nel menu principale per effettuare le impostazioni degli avvisi tramite e-mail.
6) Selezionare e configurare ogni voce di avviso. Consultare la voce **3.6 Impostazioni Avviso** (*53*) per ulteriori informazioni.
7) Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

Le e-mail relative a guasti/avvertenze presentano i seguenti formati:

Riga oggetto :	<Mail title>	<Nome proiettore>
Testo	: <Mail text>	
	Date	<Data guasto / avvertenza>
	Time	<Ora guasto / avvertenza>
	IP Address	<Indirizzo IP del proiettore>
	MAC Address	<Indirizzo MAC del proiettore>

7.2 Gestione del proiettore tramite SNMP

SNMP (Simple Network Management Protocol) consente di gestire le informazioni relative al proiettore (ovvero un guasto o un'avvertenza) dal PC sulla rete. Per utilizzare questa funzione è necessario il software di gestione SNMP.

NOTA • Si consiglia di far eseguire le funzioni SNMP dall'amministratore della rete.
• Per monitorare il proiettore tramite SNMP è necessario installare sul PC il software di gestione SNMP.

Impostazioni di SNMP (📖51)

Per utilizzare SNMP, configurare le seguenti voci tramite un browser.

Esempio: se l'indirizzo IP del proiettore è impostato su **192.168.1.10:**
1) Digitare **"http://192.168.1.10/"** nella barra degli indirizzi del browser.
2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.
3) Fare clic su **[Impostazioni Porta]** nel menu principale.
4) Fare clic su **[Scarica file MIB]** per scaricare un file MIB.

NOTA • Per utilizzare il file MIB scaricato, specificare il file per gestore SNMP.

5) Fare clic sulla casella **[Attiva]** per aprire la **porta SNMP**. Impostare l'indirizzo IP cui inviare un SNMP Trap in caso di guasto/avvertenza.

NOTA • Dopo che sono state cambiate le impostazioni di configurazione della **Porta SNMP**, si richiede un riavvio della rete. Fare click su **[Riavvio Rete]** e configurare le voci seguenti.

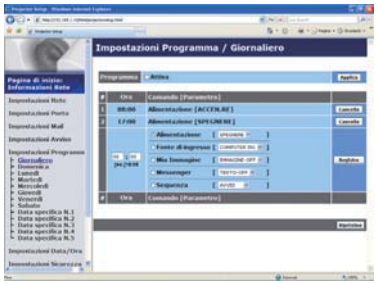
6) Fare clic su **[Impostazioni Sicurezza]** nel menu principale.
7) Fare clic su **[SNMP]** e impostare il nome della comunità sulla schermata visualizzata.

NOTA • Dopo che è stato cambiato il **Nome comunità** si richiede un riavvio della rete. Fare click su **[Riavvio Rete]** e configurare le voci seguenti.

8) Configurare le impostazioni per la trasmissione Trap di guasti/avvertenze. Fare clic su **[Impostazioni Avviso]** nel menu principale e selezionare la voce guasto/avvertenza da configurare.
9) Fare clic sulla casella **[Attiva]** per inviare un SNMP Trap relativo a guasti/avvertenze. Deselezionare la casella **[Attiva]** nel caso non sia necessaria una trasmissione SNMP Trap.
10) Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

7.3 Programmazione evento

La funzione di programmazione consente l'impostazione di eventi programmati, tra cui l'accensione/lo spegnimento del proiettore. Consente inoltre una “gestione autonoma” del proiettore.



NOTA • È possibile programmare i seguenti eventi: Alimentazion, Fonte di ingresso, Mia Immagine, Messenger, Sequenza. (📖*56*)
• L'accensione/spegnimento ha la priorità su tutti gli altri eventi definiti allo stesso tempo.
• Vi sono 3 tipi di programmazione: 1) giornaliero 2) settimanale 3) data specifica. (📖*55*)
• La priorità degli eventi programmati è la seguente: 1) data specifica 2) settimanale 3) giornaliero.
• Per gli eventi programmati sono disponibili fino a cinque date specifiche. Nel caso vari eventi siano stati programmati alla stessa data e ora, la priorità è data a quelli con i numeri inferiori (ad esempio, ‘Data specifica N. 1’ ha la priorità su ‘Data specifica N. 2’ e così via).
• Assicurarsi di impostare la data e l'ora prima di attivare gli eventi programmati. (📖*58*)

7.3 Programmazione evento (continua)

Impostazioni programmate (📖55)

È possibile configurare le impostazioni programmate da un browser.

Esempio: se l'indirizzo IP del proiettore è impostato su **192.168.1.10:**
1) Digitare **"http://192.168.1.10/"** nella barra degli indirizzi del browser.
2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.
3) Fare clic su **[Impostazioni Programma]** nel menu principale e selezionare la voce di programmazione desiderata. Ad esempio, se si desidera eseguire il comando ogni domenica, selezionare **[Domenica]**.
4) Fare clic sulla casella **[Attiva]** per attivare la programmazione.
5) Inserire la data (mese/giorno) della programmazione stabilita.
6) Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.
7) Dopo aver configurato l'ora, il comando e i parametri, fare clic su **[Registra]** per aggiungere il nuovo evento.
8) Fare clic sul tasto **[Cancella]** per eliminare una programmazione.

Vi sono tre tipi di programmazione.
1) Giornaliero: esegue l'operazione stabilita ad una certa ora ogni giorno.
2) Domenica ~ Sabato: esegue l'operazione stabilita ad una certa ora di una dato giorno.
3) Data specifica: esegue l'operazione stabilita ad una certa data e ora.

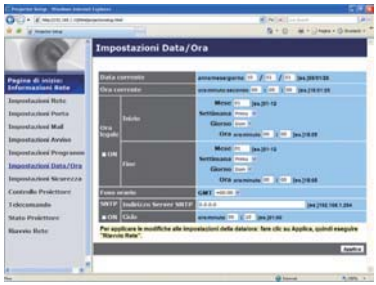
NOTA • In modalità stand-by, l'indicatore di **POWER** lampeggia in verde per circa 3 secondi quando viene salvata almeno 1 programmazione "Alimentazione Accendere".
• Quando viene utilizzata la funzione di programmazione, il cavo di alimentazione deve essere collegato al proiettore e alla presa di corrente. La funzione di programmazione non è operativa quando l'interruttore automatico è scattato. L'indicatore di alimentazione si illumina di arancione o verde quando il proiettore riceve l'alimentazione CA.

7.3 Programmazione evento (continua)

È possibile regolare impostazioni di (📖58)

È possibile regolare le impostazioni relative a data/ora tramite un browser.

Esempio: se l'indirizzo IP del proiettore è impostato su **192.168.1.10:**
1) Digitare **"http://192.168.1.10/"** nella barra degli indirizzi del browser.
2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.
3) Fare clic su **[Impostazioni Data/Ora]** nel menu principale e configurare ogni voce. Per ulteriori informazioni, consultare la voce **3.8 Impostazioni Data/Ora**. (📖58)
4) Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.



NOTA • La batteria dell'orologio incorporato potrebbe essere scarica, se l'orologio è indietro nonostante siano state impostate correttamente la data e l'ora. Sostituire la batteria osservando le relative istruzioni.
(📖***Sostituzione della batteria dell'orologio interno del Manuale d'istruzioni (condensato)***)
• L'ora dell'orologio interno potrebbe non essere precisa. Si consiglia di utilizzare SNTP affinché l'orario sia preciso.

7.4 Controllo comandi tramite la rete

È possibile configurare e controllare il proiettore tramite la rete utilizzando i comandi RS-232C.

Porta di comunicazione

Per il controllo dei comandi sono assegnate le due seguenti porte.

TCP #23 (**Porta Controllo Rete 1 (Porta:23)**)
TCP #9715 (**Porta Controllo Rete 2 (Porta:9715)**)

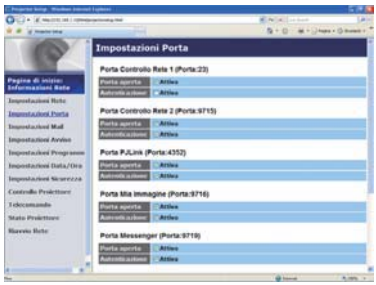
NOTA • Il controllo comandi è disponibile solo tramite la porta specificata sopra.

Impostazioni controllo comandi (📖50)

Quando si usa un controllo comandi, configurare le seguenti voci da un browser.

Esempio: se l'indirizzo IP del proiettore è impostato su **192.168.1.10:**

1) Digitare **"http://192.168.1.10/"** nella barra degli indirizzi del browser.
2) Inserire il proprio nome utente e password, quindi fare clic su **[OK]**.
3) Fare clic su **[Impostazioni Porta]** nel menu principale.



4) Fare clic sulla casella **[Attiva]** per aprire **Porta Controllo Rete 1 (Porta:23)** e utilizzare TCP #23. Fare clic sulla casella **[Attiva]** per l'impostazione **[Autenticazione]** nel caso sia necessaria un'autenticazione. In caso contrario, deselezionare la casella.
5) Fare clic sulla casella **[Attiva]** per aprire **Porta Controllo Rete 2 (Porta:9715)** e utilizzare TCP #9715. Fare clic sulla casella **[Attiva]** per l'impostazione **[Autenticazione]** nel caso sia necessaria un'autenticazione. In caso contrario, deselezionare la casella.
6) Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

7.4 Controllo comandi tramite la rete (continua)

Quando si attiva l'impostazione di autenticazione, sono necessarie le seguenti configurazioni. (📖*60*)

7) Fare clic su **[Impostazioni Sicurezza]** nel menu principale.
8) Fare clic su **[Controllo rete]** e digitare la password di autenticazione desiderata.

   * Vedere NOTA.

9) Fare clic sul tasto **[Applica]** per salvare le impostazioni.

NOTA • La password di autenticazione sarà la stessa di **Porta Controllo Rete 1 (Porta:23)**, **Porta Controllo Rete 2 (Porta:9715)**, **Porta PJLink™ (Porta: 4352)**, **Porta Mia Immagine (Porta:9716)** e **Porta Messenger (Porta:9719)**.
• Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. Quando si cambiano le impostazioni di configurazione, dovete riavviare la connessione alla rete. È possibile riavviare la connessione alla rete facendo un click su **[Riavvio Rete]** sul menu principale.

7.4 Controllo comandi tramite la rete (continua)

Formato comando

I formati di comando differiscono in base alle diverse porte di comunicazione.

- TCP #23
  È possibile utilizzare i comandi RS-232C senza alcuna modifica. Il formato dei dati di risposta è simile ai comandi RS-232C. (📖 ***"RS-232C Communication" del Manuale d'istruzioni – Guida operativa (Technical)***)
  Tuttavia, verrà reinviata la seguente risposta in caso di errore di autenticazione, quando quest'ultima è attivata.

  <Risposta in caso di errore di autenticazione>

Risposta	Codice di errore	
0x1F	0x04	0x00

- TCP #9715

  Formato di invio dati

  Il seguente formato viene aggiunto all'intestazione (0x02), alla lunghezza dati (0x0D), al checksum (1 byte) e all'ID connessione (1 byte) dei comandi RS-232C.

Intestazione	Lunghezza dati	Comando RS-232C	Check Sum	ID di connessione
0x02	0x0D	13 byte	1 byte	1 byte

Intestazione → 0x02, fisso
Lunghezza dati → Lunghezza in byte dei comandi RS-232C (0x0D, fisso)
Comando RS-232C → Comandi RS-232C che inizia con 0xBE 0xEF (13 byte)
Check Sum → Valore uguale a zero con l'aggiunta di 8 bit dall'intestazione al checksum.
ID di connessione → Valore random da 0 a 255 (allegato ai dati di risposta)

7.4 Controllo comandi tramite la rete (continua)

Formato dati di risposta

L'ID di connessione (i dati sono uguali a quelli del formato di invio dati) è allegata ai dati di risposta dei comandi RS-232C.

<Risposta ACK>

Risposta	ID di connessione
0x06	1 byte

<Risposta NAK>

Risposta	ID di connessione
0x15	1 byte

<Risposta errore>

Risposta	Codice di errore	ID di connessione
0x1C	2 byte	1 byte

<Risposta dati>

Risposta	Dati	ID di connessione
0x1D	2 byte	1 byte

<Risposta proiettore occupato>

Risposta	Codice stato	ID di connessione
0x1F	2 byte	1 byte

<Risposta errore di autenticazione>

Risposta	Codice errore di autenticazione		ID di connessione
0x1F	0x04	0x00	1 byte

7.4 Controllo comandi tramite la rete (continua)

Interruzione automatica della connessione

La connessione TCP viene interrotta automaticamente in caso di nessuna comunicazione per 30 secondi.

Autenticazione

Quando si attiva l'autenticazione, il proiettore non accetta i comandi senza prima aver ottenuto l'autenticazione. Il proiettore adopera una tecnica di autenticazione challenge con un algoritmo MD5 (Message Digest 5).
Quando il proiettore utilizza una LAN, se l'autenticazione è attivata, vengono restituiti 8 bytes random. Unire gli 8 byte ricevuti e la password di autenticazione per integrare questi dati con l'algoritmo MD5 e aggiungerli davanti ai comandi da inviare.

Di seguito viene illustrato un esempio in cui la password di autenticazione è impostata su “password” e gli 8 byte random sono “a572f60c”.

1) Collegare il proiettore.
2) Ricevere gli 8 byte random “a572f60c” dal proiettore.
3) Unire gli 8 byte random “a572f60c” con la password di autenticazione “password” affinché diventi “a572f60cpassword”.
4) Integrare “a572f60cpassword” con l'algoritmo MD5, che diventerà “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”.
5) Aggiungere “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde” davanti ai comandi e inviare i dati.
   Inviare “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”+comando.
6) Quando l'invio dei dati è corretto, viene eseguito il comando e i dati di risposta vengono reinviati. In caso contrario, si verificherà un errore di autenticazione.

NOTA • Per la trasmissione di un comando successivo al primo e per tutti i seguenti, non è necessaria l'autenticazione se si utilizza la stessa connessione.

8. Risoluzione dei problemi

Problema		Causa probabile	Da controllare	Numero di pagina
Immagine assente		Il proiettore non è acceso.	La lampada del proiettore è accesa?	*18
		La fonte di ingresso del proiettore non è commutata su LAN.	Il proiettore è commutato su LAN?	*20, *21
Connessione alla rete	Il proiettore cui si desidera connettersi non è presente nell'elenco di quelli disponibili	Le impostazioni di rete del PC e del proiettore non sono configurate correttamente.	Verificare le configurazioni di rete del PC e del proiettore. Se si modificano le impostazioni del proiettore, spegnerlo e riaccenderlo di nuovo. Se si porta il proiettore in modalità STAND-BY e lo si accende di nuovo, le nuove impostazioni potrebbero non avere effetto.	–
		Sul proprio PC è installato un software firewall diverso da Windows® Firewall.	Consultare il manuale del software firewall e prendere uno dei seguenti provvedimenti: - Escludere “LiveViewer” dall'elenco delle voci da bloccare - Disattivare il firewall durante l'uso di “LiveViewer”	–
	Comunicazione impossibile	Le impostazioni di rete del PC e del proiettore non sono configurate correttamente.	Verificare le configurazioni di rete del PC e del proiettore.	–
		È utilizzato un punto di accesso e il PC è connesso al punto di accesso tramite LAN wireless.	Utilizzare le utilità di rete che possono essere fornite in dotazione insieme al PC o alla scheda LAN wireless per stabilire la connessione di rete wireless. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale del PC o la scheda.	–

(continua alla pagina seguente)

* Manuale d'istruzioni – Guida operativa

8. Risoluzione dei problemi (continua)

Problema		Causa probabile	Da controllare	Numero di pagina
Presentazione di Rete	L'immagine proiettata è piuttosto lenta rispetto a quella del PC	Il proiettore non è in grado di trasmettere immagini dinamiche (ad esempio, un'animazione in PowerPoint®) a piena velocità.	Cambiando la priorità a 'Transmission Speed' nel menu options può aiutare a migliorare la velocità.	41
		Il grado di compressione usato per trasferire le immagini è troppo basso.	Cambiando la priorità a 'Transmission Speed' nel menu options può aiutare a migliorare la velocità.	41
	Impossibile visualizzare correttamente i filmati.	In alcune combinazioni di scheda video del PC e software di applicazione, è possibile che un'immagine reale - specialmente i filmati riprodotti da media player - non possa essere trasferita al proiettore con "LiveViewer".	Se è presente una funzione di regolazione del livello di accelerazione video, cercare di regolarlo. Fare riferimento al manuale di applicazione per i dettagli.	–
	La connessione di rete tra il PC e il proiettore viene interrotta quando la risoluzione del display del PC viene modificata durante la Presentazione di Rete.	Il collegamento della rete PC-Proiettore potrebbe scollegarsi quando la risoluzione del display del PC viene modificata durante la visualizzazione dell'immagine.	Ricollegarsi utilizzando il pulsante "Tasto di connessine" dopo aver modificato la risoluzione del display del PC, o modificare la risoluzione del display prima di collegarsi con "LiveViewer".	37
	Le immagini contengono molti disturbi.	Il grado di compressione usato per trasferire le immagini è troppo alto.	Cercate di impostare la priorità a 'Image Quality' nel menu "LiveViewer" Option. Potreste subire un ribasso nella velocità.	41
	Nè gli effetti di trasparenza nè di traslucenza (Glass)	Usando "LiveViewer" con il modo Windows® Aero®.	"LiveViewer" non supporta queste caratteristiche di Windows Vista® Aero®.	–

(continua alla pagina seguente)

8. Risoluzione dei problemi (continua)

Problema	Causa probabile	Da controllare	Numero di pagina
Altro - Le informazioni dal proiettore al PC non sono corrette o complete - Il proiettore non risponde - Le immagini sullo schermo sono bloccate.	La comunicazione tra il proiettore e il PC non funziona correttamente. Le funzioni RETE del proiettore non operano correttamente.	Provare “RIAVVIO” del menu SERVIZIO nel menu RETE.	*70

* Manuale d'istruzioni – Guida operativa

9. Garanzia e servizio post-vendita

In caso di problemi con l'apparecchiatura, consultare prima la sezione **8. Risoluzione dei problemi** (*89*) e osservare le istruzioni incluse. Se continuano a verificarsi problemi, contattare il proprio rivenditore o la compagnia di assistenza. Il rivenditore o il centro di assistenza sapranno precisare anche le condizioni di garanzia.

Projector

ED-A220N

(Type no. ED-A220NM)

User's Manual (detailed)
Operating Guide – Technical

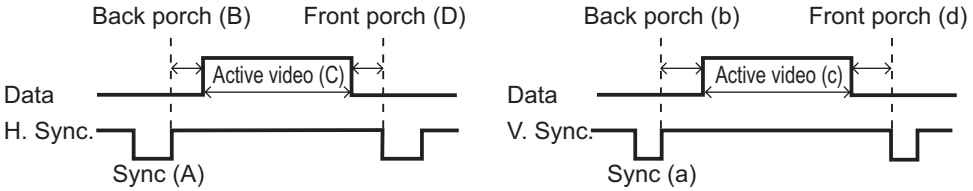
Example of computer signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16” mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
*1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1440 x 900	55.9	59.9	VESA	WXGA+ (60Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
*1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

NOTE • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a PC.
• Some PCs may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
• Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
• Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector’s panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
• Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
• The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.
• The HDMI™ input does not support the signals marked with *.

Initial set signals

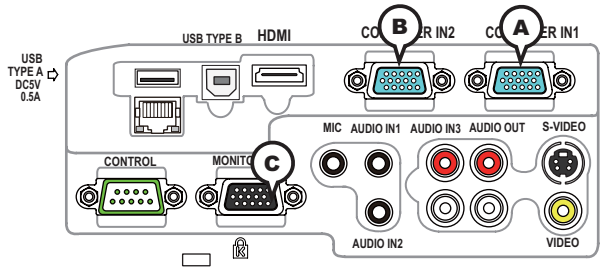
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



Resolution (H x V)	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)				Signal mode
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)	
720 x 400	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1	TEXT
640 x 480	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10	VGA (60Hz)
640 x 480	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9	VGA (72Hz)
640 x 480	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1	VGA (75Hz)
640 x 480	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1	VGA (85Hz)
800 x 600	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1	SVGA (56Hz)
800 x 600	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1	SVGA (60Hz)
800 x 600	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37	SVGA (72Hz)
800 x 600	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1	SVGA (75Hz)
800 x 600	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1	SVGA (85Hz)
832 x 624	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1	Mac 16" mode
1024 x 768	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3	XGA (60Hz)
1024 x 768	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3	XGA (70Hz)
1024 x 768	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1	XGA (75Hz)
1024 x 768	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1	XGA (85Hz)
1152 x 864	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1	SXGA (85Hz)
1440 x 900	1.4	2.2	13.5	0.8	6	25	900	3	WXGA+ (60Hz)
1400 x 1050	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1	UXGA (60Hz)

Connection to the ports

NOTICE ►Use the cables with straight plugs, not L-shaped ones, as the input ports of the projector are recessed.
►Only the signal that is input from the **COMPUTER IN1** or **IN2** can be output from the **MONITOR OUT** port.



ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

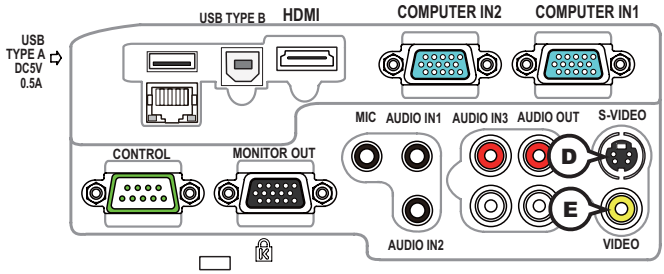
D-sub 15pin mini shrink jack

(1) for PC signal
• Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
• H/V. sync. Signal: TTL level (positive/negative)
• Composite sync. Signal: TTL level

Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	10	Ground
2	Video Green	11	(No connection)
3	Video Blue	12	Ⓐ: SDA (DDC data) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
4	(No connection)		
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ: SCL (DDC clock) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
8	Ground Blue		
9	(No connection)	-	-

(2) for Component signal
• Y : Component video Y with composite sync, 1.0±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
• Cr/Pr : Component video Cr/Pr, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
• Cb/Pb : Component video Cb/Pb, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
System:480i@60,480p@60,576i@50,576p@50,720p@50/60,1080i@50/60,1080p@50/60

Pin	Signal	Pin	Signal
1	Cr/Pr	9	(No connection)
2	Y	10	Ground
3	Cb/Pb	11	(No connection)
4	(No connection)	12	(No connection)
5	Ground	13	(No connection)
6	Ground Cr/Pr	14	(No connection)
7	Ground Y	15	(No connection)
8	Ground Cb/Pb	-	-



ⒹS-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

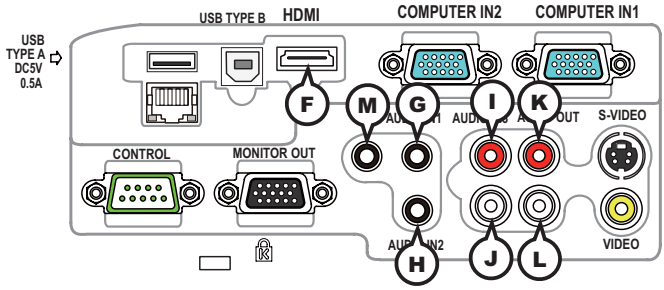
Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

ⒺVIDEO

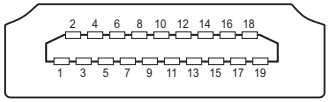
RCA jack

• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

• 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



ⒻHDMI



• Type :Digital audio/video connector
• Audio signal : Linear PCM (Sampling rate; 32/44.1/48 kHz)

Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	8	T.M.D.S. Data0 Shield	15	SCL
2	T.M.D.S. Data2 Shield	9	T.M.D.S. Data0 -	16	SDA
3	T.M.D.S. Data2 -	10	T.M.D.S. Clock +	17	DDC/CEC Ground
4	T.M.D.S. Data1 +	11	T.M.D.S. Clock Shield	18	+5V Power
5	T.M.D.S. Data1 Shield	12	T.M.D.S. Clock -	19	Hot Plug Detect
6	T.M.D.S. Data1 -	13	CEC		
7	T.M.D.S. Data0 +	14	Reserved(N.C. on device)		

ⒼAUDIO IN1, ⒽAUDIO IN2

Ø3.5 stereo mini jack
• 200 mVrms, 47kΩ terminator

AUDIO IN3 ⒾR, ⒿL

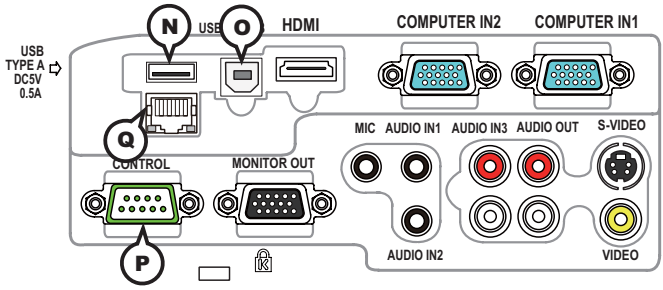
RCA jack x2
• 200 mVrms, 47kΩ terminator

AUDIO OUT ⓀR, ⓁL

RCA jack x2
• 200 mVrms, 1kΩ output impedance

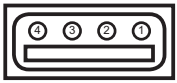
ⓂMIC

Ø3.5 mono mini jack
<Low level>
• 2 mVrms, 1kΩ terminator
<High level>
• 20 mVrms, 1kΩ terminator



ⓃUSB TYPE A

USB A type jack



Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

ⓄUSB TYPE B

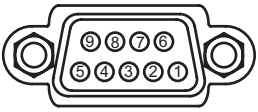
USB B type jack

Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

ⓅCONTROL

D-sub 9pin plug

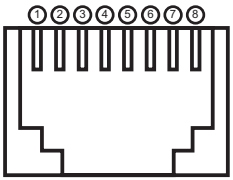
• About the details of RS-232C communication, please refer to the section "RS-232C Communication".



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

ⓆLAN

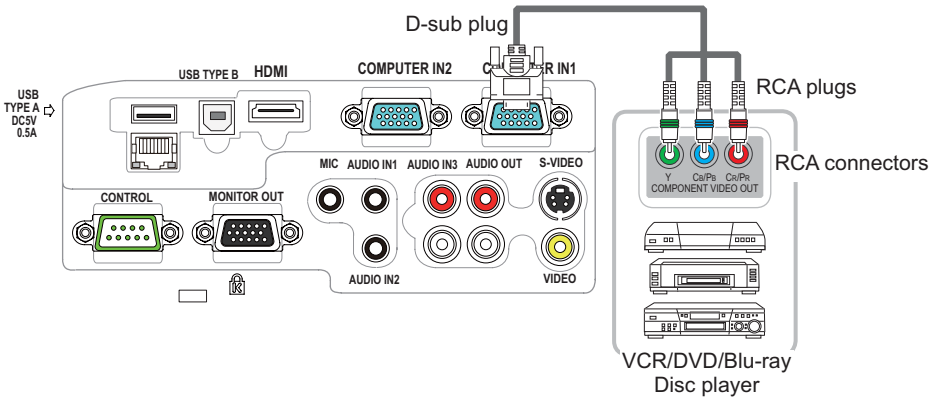
RJ-45 jack



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		

To input component video signal to COMPUTER IN ports

ex.



To input component video signal to the **COMPUTER IN1** or **IN2** port of the projector, use a RCA to D-sub cable or adapter.
For about the pin description of the required cable or adapter, refer to the descriptions about **COMPUTER IN1** and **IN2** port (3).

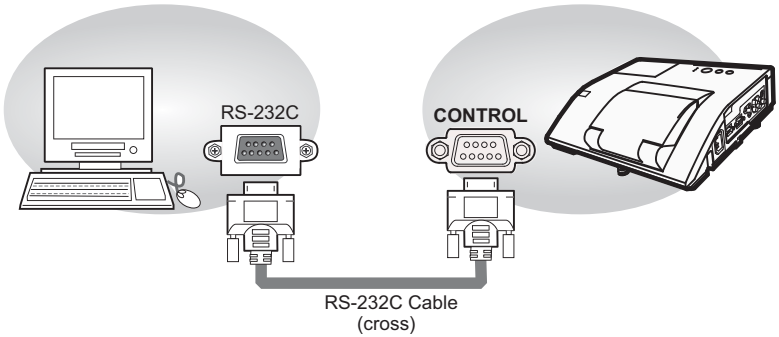
RS-232C Communication

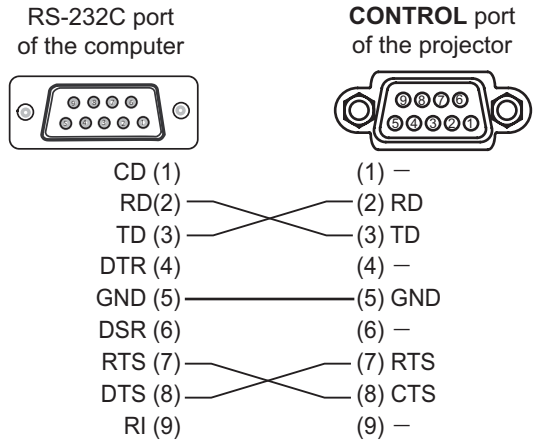
When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (🕮17).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to OFF. (🕮***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide***)





Communicaion settings

1. Protocol

19200bps,8N1

2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command / Action	Header							Data					
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)] by [(eL)(eH)].	BEh	EFh	03h	06h	00h	(aL)	(aH)	01h	00h	(bL)	(bH)	(cL)	(cH)
<GET>Read projector internal setup value [(bL)(bH)] .						(aL)	(aH)	02h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<INCREMENT> Increment setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	04h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<DECREMENT> Decrement setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	05h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<EXECUTE> Run a command [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	06h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h

[Header code] [Packet] [Data size]

Set [BEh, EFh, 03h, 06h, 00h] to byte number 0 ~ 4.

[CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

[Action]

Set functional code to byte number 7, 8.
<SET> = [01h, 00h], <GET> = [02h, 00h], <INCREMENT> = [04h, 00h]
<DECREMENT> = [05h, 00h], <EXECUTE> = [06h, 00h]
Refer to the Communication command table (*above*).

[Type] [Setting code]

For byte number 9 ~ 12, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

(1) ACK reply : 06h

When the projector receives the Set, Increment, Decrement or Execute command correctly, the projector changes the setting data for the specified item by [Type], and it returns the code.

(2) NAK reply : 15h

When the projector cannot understand the received command, the projector returns the error code.
In such a case, check the sending code and send the same command again.

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

When the projector cannot execute the received command for any reasons, the projector returns the error code.
In such a case, check the sending code and the setting status of the projector.

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh

When the projector receives the GET command correctly, the projector returns the responce code and 2 bytes of data.

NOTE • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
• Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
• Commands are not accepted during warm-up.
• When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, the projector returns the error code to the computer.

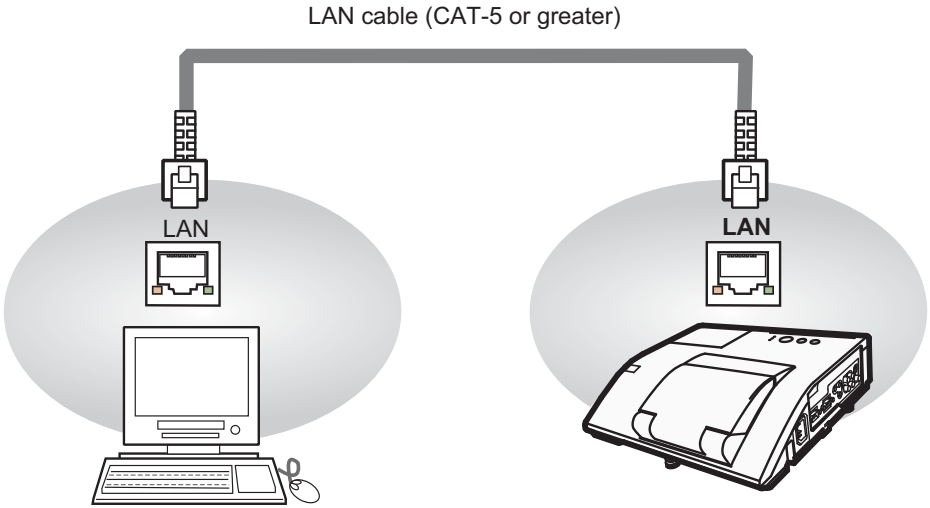
Command Control via the Network

When the projector connects network, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer with web browser.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **LAN** port and the computer's LAN port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure (Use CAT-5 or greater LAN Cable when LAN ports are used)
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.



Communicaion Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23
TCP #9715

Configure the following items form a web browser when command control is used.

Port Settings			
	Network Control Port1 (Port: 23)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port1 (Port: 23)]** to use TCP #23. Default setting is “Enable”.
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is “Disable”.
	Network Control Port2 (Port: 9715)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port2 (Port: 9715)]** to use TCP #9715. Default setting is “Enable”.
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is “Enable”.

When the authentication setting is enabled, the following settings are required.

Security Settings			
	Network Control	Authentication Password	Enter the desired authentication password. This setting will be the same for **[Network Control Port1 (Port: 23)]** and **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**. Default setting is blank.
		Re-enter Authentication Password	

Command control settings

[TCP #23]

1. Command format

Same as RS-232C communication, refer to RS-232C Communicaton command format.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

Four of the response / error code used for TCP#23 are the same as RS-232C Communication (1)~(4). One authentication error reply (5) is added.

(1) ACK reply : 06h
Refer to RS-232C communication (*10*).

(2) NAK reply : 15h
Refer to RS-232C communication (*10*).

(3) Error reply : 1Ch + 0000h
Refer to RS-232C communication (*10*).

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh
Refer to RS-232C communication (*10*).

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h
When authentication error occurred, the projector returns the error code.

[TCP #9715]

1. Command format

The commands some datum are added to the head and the end of the ones of TCP#9715 are used.

Header	Data length	RS-232C command	Check sum	Connection ID
0×02	0×0D	13 bytes	1 byte	1 byte

[Header]
02, Fixed

[Data Length]
RS-232C commands byte length (0×0D, Fixed)

[RS-232C commands]
Refer to RS-232C Communication command format (*9*).

[Check Sum]
This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

[Connection ID]
Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• Commands are not accepted during warm-up.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

The connection ID is attached for the TCP#23's response / error codes are used. The connection ID is same as the sending command format.

(1) ACK reply : 06h + ××h (××h : connection ID)

(2) NAK reply : 15h + ××h

(3) Error reply : 1Ch + 0000h + ××h

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh + ××h

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h + ××h

(6) Projector busy reply: 1Fh + ××××h + ××h

When the projector is too busy to receives the command, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to “password” and the random 8 bytes are “a572f60c”.

1) Select the projector.
2) Receive the random 8 bytes “a572f60c” from the projector.
3) Bind the random 8 bytes “a572f60c” and the authentication password “password” and it becomes “a572f60cpassword”.
4) Digest this bind “a572f60cpassword” with MD5 algorithm.
   It will be “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”.
5) Add this “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde” in front of the commands and send the data.
   Send “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”+command.
6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

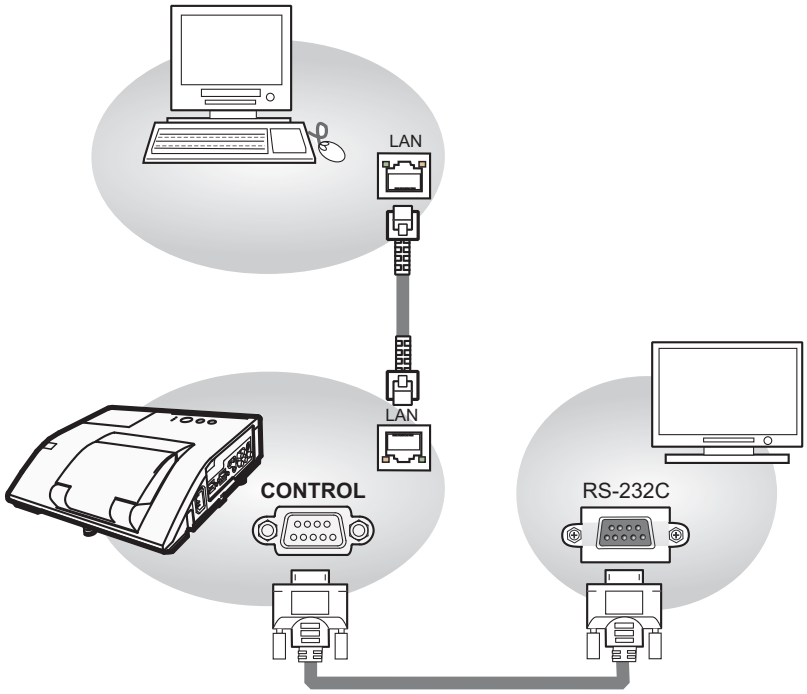
NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.

Network Bridge Communication

This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.
When the projector connects to the computer by LAN communicaton, an external device that is connected with this projector by RS-232C communication can be controlled from the computer as a network terminal.
For details, see the **6. Network Bridge Function - Network Guide.**

Connection

1. Connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the RS-232C port of the devices that you want to control with a RS-232C cable.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to NETWORK BRIDGE. (***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide***)



Communication settings

For communication setting, use the OPTION - SERVICE - COMMUNICATION menu. (📖***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide***)

Item	Condition
BAUD RATE	4800bps / 9600bps / 19200bps / 38400bps
Data length	8 bit (fixed)
PARITY	NONE/ODD/EVEN
Start bit	1 bit (fixed)
Stop bit	1 bit (fixed)
Transmission method	HALF-DUPLEX/FULL-DUPLEX

NOTE • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
• Turn off (the power of) both the projector and other devices and unplug , beore connecting them.
• For details of Transmission method, refer to **6.4 Transmission method - Network Guide**.

RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Off] 01 00 [On] 02 00 [Cool down]						
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5E D1	01 00	00 20	06 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CE D5	01 00	00 20	0B 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	00 20	0C 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cover error] 02 00 [Fan error] 03 00 [Lamp error] 04 00 [Temp error] 05 00 [Air flow error] 07 00 [Cold error] 08 00 [Filter error] 0C 00 [Lens Door error]						
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYTIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cinema] 04 00 [Dynamic] 10 00 [Custom] 20 00 [BOARD(BLACK)] 21 00 [BOARD(GREEN)] 22 00 [WHITEBOARD] 40 00 [DAY TIME]						
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get		BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00
User Gamma Point 1 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00
User Gamma Point 2	Get		BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00
User Gamma Point 2 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00
User Gamma Point 3	Get		BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00
User Gamma Point 3 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00
User Gamma Point 4	Get		BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00
User Gamma Point 4 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00
User Gamma Point 5	Get		BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00
User Gamma Point 5 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00
User Gamma Point 6	Get		BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00
User Gamma Point 6 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
User Gamma Point 7	Get		BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00
User Gamma Point 7 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00
User Gamma Point 8	Get		BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00
User Gamma Point 8 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R	Get		BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Get		BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00
COLOR TEMP GAIN B	Get		BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00
COLOR TEMP GAIN B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET R	Get		BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Get		BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
COLOR TEMP OFFSET B	Get		BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00
COLOR	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute		BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
ACTIVE IRIS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		NATIVE	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get		BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
OVER SCAN	Get		BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
V POSITION	Get		BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
H POSITION	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
H PHASE	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00
H SIZE	Get		BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00
FRAME LOCK - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00
D-ZOOM	Get		BE EF	03	06 00	D0 D0	02 00	0A 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	B6 D0	04 00	0A 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	67 D1	05 00	0A 30	00 00
D-ZOOM Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C9	06 00	70 70	00 00
D-SHIFT V	Get		BE EF	03	06 00	2C D1	02 00	0B 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	4A D1	04 00	0B 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	9B D0	05 00	0B 30	00 00
D-SHIFT V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C8	06 00	74 70	00 00
D-SHIFT H	Get		BE EF	03	06 00	58 D0	02 00	0C 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	3E D0	04 00	0C 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	EF D1	05 00	0C 30	00 00
D-SHIFT H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	54 C9	06 00	75 70	00 00
PICTURE POSITION	Set	TOP	BE EF	03	06 00	02 D0	01 00	09 20	02 00
		MIDDLE	BE EF	03	06 00	62 D1	01 00	09 20	00 00
		BOTTOM	BE EF	03	06 00	F2 D0	01 00	09 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	51 D1	02 00	09 20	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
KEYSTONE H	Get		BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00
KEYSTONE H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00
PERFECT FIT	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FE 88	01 00	20 21	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6E 89	01 00	20 21	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD 88	02 00	20 21	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
PERFECT FIT Left Top -H	Get		BE EF	03	06 00	31 89	02 00	21 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 89	04 00	21 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 88	05 00	21 21	00 00
PERFECT FIT Left Top -V	Get		BE EF	03	06 00	75 89	02 00	22 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 89	04 00	22 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 88	05 00	22 21	00 00
PERFECT FIT Right Top -H	Get		BE EF	03	06 00	89 88	02 00	23 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF 88	04 00	23 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E 89	05 00	23 21	00 00
PERFECT FIT Right Top -V	Get		BE EF	03	06 00	FD 89	02 00	24 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B 89	04 00	24 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A 88	05 00	24 21	00 00
PERFECT FIT Left Bottom -H	Get		BE EF	03	06 00	01 88	02 00	25 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 88	04 00	25 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 89	05 00	25 21	00 00
PERFECT FIT Left Bottom -V	Get		BE EF	03	06 00	45 88	02 00	26 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 88	04 00	26 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 89	05 00	26 21	00 00
PERFECT FIT Right Bottom -H	Get		BE EF	03	06 00	B9 89	02 00	27 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF 89	04 00	27 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E 88	05 00	27 21	00 00
PERFECT FIT Right Bottom -V	Get		BE EF	03	06 00	AD 8A	02 00	28 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	CB 8A	04 00	28 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	1A 8B	05 00	28 21	00 00
PERFECT FIT All Corners Reset	Execute		BE EF	03	06 00	D5 8A	06 00	29 21	00 00
PERFECT FIT Left Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	31 97	02 00	41 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 97	04 00	41 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 96	05 00	41 21	00 00
PERFECT FIT Right Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	75 97	02 00	42 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 97	04 00	42 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 96	05 00	42 21	00 00
PERFECT FIT Distortion Position V	Get		BE EF	03	06 00	89 96	02 00	43 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF 96	04 00	43 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E 97	05 00	43 21	00 00
PERFECT FIT Top Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	FD 97	02 00	44 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B 97	04 00	44 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A 96	05 00	44 21	00 00
PERFECT FIT Bottom Side Distortion	Get		BE EF	03	06 00	01 96	02 00	45 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 96	04 00	45 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 97	05 00	45 21	00 00
PERFECT FIT Distortion Position H	Get		BE EF	03	06 00	45 96	02 00	46 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 96	04 00	46 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 97	05 00	46 21	00 00
PERFECT FIT All Sides Reset	Execute		BE EF	03	06 00	3D 96	06 00	47 21	00 00
AUTO ECO MODE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB 27	01 00	10 33	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B 26	01 00	10 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 27	02 00	10 33	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
ECO MODE	Set	BRIGHT	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00
MONITOR OUT - LAN	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	1A F6	01 00	BB 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	DA F4	01 00	BB 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA B7	01 00	BB 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	29 F6	02 00	BB 20	00 00
MONITOR OUT- USB TYPE A	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	B6 F4	01 00	B6 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	76 F6	01 00	B6 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 B5	01 00	B6 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 F4	02 00	B6 20	00 00
MONITOR OUT - USB TYPE B	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	6E F7	01 00	BC 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	AE F5	01 00	BC 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9E B6	01 00	BC 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D F7	02 00	BC 20	00 00
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN1	Get		BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN2	Get		BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
VOLUME - S-VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00
VOLUME - VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00
VOLUME - HDMI	Get		BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00
VOLUME - LAN	Get		BE EF	03	06 00	E9 CE	02 00	6B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F CE	04 00	6B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E CF	05 00	6B 20	00 00
VOLUME - USB TYPE A	Get		BE EF	03	06 00	45 CC	02 00	66 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 CC	04 00	66 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 CD	05 00	66 20	00 00
VOLUME - USB TYPE B	Get		BE EF	03	06 00	9D CF	02 00	6C 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	FB CF	04 00	6C 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	2A CE	05 00	6C 20	00 00
VOLUME - STANDBY	Get		BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00
AUDIO SOURCE LAN	Set	OFF	BE EF	03	06 00	DA DF	01 00	3B 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	4A DE	01 00	3B 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	BA DE	01 00	3B 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	2A DF	01 00	3B 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	E9 DF	02 00	3B 20	00 00
AUDIO SOURCE - USB TYPE A	Set	OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	E6 DC	01 00	36 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	16 DC	01 00	36 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	86 DD	01 00	36 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
AUDIO SOURCE USB TYPE B	Set	OFF	BE EF	03	06 00	AE DE	01 00	3C 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	3C 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	CE DF	01 00	3C 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	5E DE	01 00	3C 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	9D DE	02 00	3C 20	00 00
AUDIO SOURCE - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	4A DD	01 00	33 20	03 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00
AUDIO SOURCE STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00
MIC LEVEL	Set	LOW	BE EF	03	06 00	02 F1	01 00	A1 20	00 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	92 F0	01 00	A1 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 F1	02 00	A1 20	00 00
MIC VOLUME	Get		BE EF	03	06 00	75 F1	02 00	A2 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 F1	04 00	A2 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 F0	05 00	A2 20	00 00
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
	NOTE) Not all of the languages in this table are supported.								

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
LANGUAGE	Set	POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00
		ΕΛΛΗΝΙΚΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00
		اللغة العربية	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		فارسی	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00
		PORTUGUÊS BRA	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
	NOTE) Not all of the languages in this table are supported.								
MENU POSITION H	Get		BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00
MENU POSITION H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00
MENU POSITION V	Get		BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00
MENU POSITION V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03	06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
		MAP 2	BE EF	03	06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00
TEMPLATE On/ Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
C. C. - DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
C. C. - MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00
C. C. - CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
AUTO POWER OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
USB TYPE B	Set	MOUSE	BE EF	03	06 00	FF 23	01 00	50 26	00 00
		USB DISPLAY	BE EF	03	06 00	6F 22	01 00	50 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 23	02 00	50 26	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILTER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	0A 34	01 00	00 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	9A 30	01 00	00 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	3A 36	01 00	00 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	9A 2B	01 00	00 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	AA 29	01 00	00 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	FA 3B	01 00	00 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	6A 3A	01 00	00 36	1D 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00
		MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	9A 24	01 00	00 36	36 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	0A 25	01 00	00 36	37 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	F6 35	01 00	01 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	66 31	01 00	01 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	C6 37	01 00	01 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	66 2A	01 00	01 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	56 28	01 00	01 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	06 3A	01 00	01 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	96 3B	01 00	01 36	1D 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00
		MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	66 25	01 00	01 36	36 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	F6 24	01 00	01 36	37 00
	Get		BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CA 3F	01 00	20 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5A 3B	01 00	20 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FA 3D	01 00	20 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00
Magnify Position H	Get		BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00
Magnify Position V	Get		BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00
REMOTE FREQ. HIGH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
		IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00

PJLink command

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWR	Power Contorol	0 = Standby
		1 = Power On
POWR ?	Power Status inquiry	0 = Standby
		1 = Power On
		2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
		52 = USB TYPE B
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
		52 = USB TYPE B
AVMT	AV Mute	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on
AVMT ?	AV Mute inquiry	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on

(continued on next page)

Commands	Control Description	Parameter or Response
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2
		2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2
		3rd byte: Refers to Temptrature error; one of 0 to 2
		4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2
		5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2
		6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2
		The mearning of 0 to 2 is as given below
		0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time
		2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 22 23 31 41 51 52
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" of "NETWORK"
INF1 ?	Manufucturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	ED-A220N
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

NOTE • The password used in PJLink™ is the same as the password set in the Web Brouwser Comtrol. To use PJLink™ without authentication, do not set any password in Web Browser Control.
• For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.
URL: http://pjlink.jbmia.or.jp/

Proiettore

ED-A220N

(Tipo n° ED-A220NM)

Manuale d'istruzioni (condensato)

Grazie per aver acquistato questo proiettore.

Leggere il presente manuale prima di utilizzare il prodotto, per un uso sicuro ed appropriato del prodotto.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di usare il proiettore si raccomanda di leggere a fondo tutti i manuali che lo riguardano. Per leggerli dal CD si prega di vedere la sezione “Lettura dei manuali su CD” (📖*20*). Dopo la lettura, conservare i manuali in un luogo sicuro, per riferimento futuro.
►Prestare attenzione a tutte le avvertenze e a tutte le precauzioni presenti nei manuali o sul prodotto.
►Seguire tutte le istruzioni presenti nei manuali o sul prodotto.

ITALIANO

NOTA • Nel presente manuale, a meno che non sia specificato diversamente, il termine “i manuali” significa tutti i documenti forniti con questo prodotto, e “il prodotto” significa questo proiettore e tutti gli accessori in dotazione con il proiettore.

Indice

	📖
Per iniziare	2
Illustrazione delle voci e dei simboli grafici	2
Istruzioni di sicurezza importanti	2
Avvisi di legge	3
Sull’interferenza elettromagnetica	3
Sullo smaltimento degli apparecchi elettrici ed elettronici	4
Contenuto della confezione	4
Posizionamento	5
Collegamento alle periferiche	6
Collegamento dell'alimentazione	8
Utilizzo del coperchio per i cavi	9
Preparazione del telecomando	10
Accensione	11
Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore	12
Funzionamento	12
Spegnimento	14
Sostituzione della lampada	15
Pulizia e sostituzione del filtro dell’aria	17
Sostituzione della batteria dell'orologio interno	18
Cura dello specchio e della lente	19
Lettura dei manuali su CD	20
Dati tecnici	21
Risoluzione dei problemi - Garanzia e servizio post-vendita	22

Per iniziare

Illustrazione delle voci e dei simboli grafici

Le seguenti voci e simboli grafici vengono utilizzati per i manuali e il prodotto nel seguente modo, per scopi di sicurezza. Assicurarsi di prendere prima familiarità con i loro significati e di prestarne la dovuta attenzione.

⚠**AVVERTENZA**	Questa voce significa un rischio di lesioni personali gravi o persino di morte.
⚠**CAUTELA**	Questa voce significa un rischio di lesioni personali o danni fisici.
DICHIARAZIONE	Questa voce notifica la possibilità di eventuali problemi.

Istruzioni di sicurezza importanti

Le seguenti sono istruzioni importanti per un utilizzo sicuro del prodotto. Assicurarsi di seguirle sempre durante l'utilizzo del prodotto. Il produttore non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi danno causato da un uso non corretto, cioè al di fuori dell'uso normale definito nei manuali di questo proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Non usare mai il prodotto durante o dopo un'anomalia (es. emissione di fumo, odore insolito, presenza di liquido o di un oggetto all'interno, rottura, ecc). Se dovesse verificarsi un'anomalia, scollegare immediatamente il proiettore.
►Collocare il prodotto lontano da bambini e animali domestici.
►Non usare il prodotto quando vi è il rischio di fulmini.
►Scollegare il proiettore dalla corrente elettrica se non viene utilizzato per il momento.
►Non aprire o rimuovere alcuna porzione del prodotto, a meno che ciò non sia consigliato nei manuali. Fare riferimento al proprio rivenditore o personale di assistenza per la manutenzione interna.
►Usare solo gli accessori specificati o consigliati dal produttore.
►Non modificare né il proiettore né gli accessori.
►Non lasciare che i liquidi o altri oggetti entrino dentro il prodotto.
►Non bagnare il prodotto.
►Non posizionare il proiettore in un luogo dove viene utilizzato dell'olio, come l'olio da cucina o l'olio per macchine. L'olio potrebbe danneggiare il prodotto, causandone il malfunzionamento o la caduta dalla posizione di montaggio.
►Non applicare scosse né pressione a questo prodotto.
- Non posizionare il prodotto su un luogo poco stabile come una superficie irregolare o un ripiano inclinato.
- Non mettere il prodotto in una posizione instabile. Posizionare il proiettore in modo che non sporga dalla superficie dove è posizionato il proiettore.
- Rimuovere tutti gli accessori compreso il cavo di alimentazione e i cavi dal proiettore durante il suo trasporto.

►Non guardare direttamente la lente o lo specchio di proiezione quando la lampada di proiezione è accesa in quanto i raggi possono causare danni agli occhi.
►Non avvicinarsi al coperchio della lampada e alle ventole di scarico, mentre la lampada del proiettore è accesa. Anche dopo lo spegnimento della lampada, non avvicinarsi per un po', siccome sono molto caldi.

Avvisi di legge

Sull'interferenza elettromagnetica

Questo è un prodotto di Classe A. In un ambiente domestico, questo prodotto potrebbe causare interferenze radio, nel cui caso l'utente è obbligato a prendere gli adeguati provvedimenti.

Questo prodotto può provocare interferenze se usato in aree residenziali. Evitare l'uso in aree residenziali a meno che l'utente non attui adeguate misure speciali per ridurre le emissioni elettromagnetiche onde evitare interferenze con la ricezione delle trasmissioni radio-televisive.

Per il Canada

Questo apparecchio digitale di Classe A è conforme alla normative canadese ICES-003.

Negli Stati Uniti e in luoghi dove sono applicabili le normative FCC

Questo apparecchio è conforme alla sezione 15 dei regolamenti FCC. Il suo funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) l'apparecchio non dovrà causare interferenze dannose e (2) questo apparecchio deve accettare qualsiasi interferenza in ricezione incluse quelle che potrebbero causare un funzionamento non desiderato.
Questo apparecchio è stato testato ed è risultato conforme ai limiti definiti per la Classe A degli apparecchi digitali secondo la sezione 15 dei Regolamenti FCC.

Questa normativa stabilisce limiti adeguati per fornire protezione contro interferenze dannose in caso di installazione residenziale. Questo apparecchio genera, utilizza ed emette energia in radiofrequenza e se non viene installato e utilizzato in accordo con le istruzioni potrebbe causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Tuttavia è possibile offrire alcuna garanzia relativamente a interferenze che si potrebbero rilevare in particolari situazioni. Se l'apparecchio dovesse causare interferenze dannose alla ricezione radio o TV che potrebbe essere determinata dalle operazioni di accensione e spegnimento, è opportuno cercare di correggere l'interferenza adottando uno dei seguenti provvedimenti:

ISTRUZIONI AGLI UTENTI: In alcuni casi si devono utilizzare cavi con connettore. Utilizzare gli accessori o il tipo di cavo adatto alla connessione. Per cavi con connettore solo a un'estremità, collegare il cavo al proiettore.

CAUTELA: Modifiche o variazioni non approvate in modo specifico dall'azienda possono rendere nulla l'autorizzazione all'uso dell'apparecchio.

Avvisi di legge (continua)

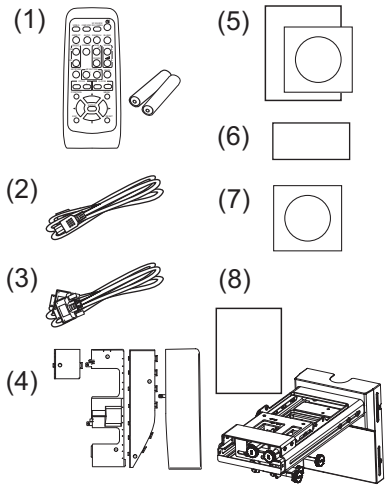
Sullo smaltimento degli apparecchi elettrici ed elettronici

Il simbolo è in accordo con la Direttiva 2002/96 EC sui Rifiuti Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche (RAEE).
Il simbolo indica l'obbligo della raccolta separata delle apparecchiature elettriche ed elettroniche, incluse le batterie scariche o esaurite, pertanto si raccomanda d'utilizzare i sistemi di raccolta e/o restituzione disponibili nella vostra zona per queste tipologie d'apparecchiature.
Se le batterie o gli accumulatori installati in questo apparecchio recano il simbolo chimico Hg, Cd o Pb significa che contengono metallo pesante, in particolare più dello 0,0005% di mercurio, più dello 0,002% di cadmio oppure più dello 0,004% di piombo.

Contenuto della confezione

Il proiettore viene fornito con in dotazione gli elementi indicati di seguito. Controllare che tutti gli elementi siano inclusi. Se risulta mancante qualche componente, contattare immediatamente il rivenditore.

(1) Telecomando con due pile AA
(2) Cavo di alimentazione
(3) Cavo computer
(4) Parti del coperchio del cavo
(5) Manuale d'istruzioni (Libretto x1, CD x1)
(6) Etichetta per la sicurezza
(7) CD applicazioni
(8) Unità per il montaggio a parete e manuale utente



⚠**AVVERTENZA** ►Non tentare di installare da soli il proiettore. Richiedere l'installazione al proprio dettagliante o al centro assistenza. Si precisa che il produttore non accetterà alcuna responsabilità per eventuali incidenti o lesioni derivanti da una installazione scorretta o da un utilizzo improprio.

NOTA • Conservare il materiale di imballaggio originale per future rispedizioni del prodotto. Assicurarsi di utilizzare l'imballaggio originale per trasportare il proiettore. Prestare particolare attenzione all'obiettivo.

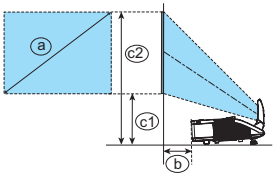
Posizionamento

Vedere le immagini e le tabelle riportate di seguito per impostare le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione.

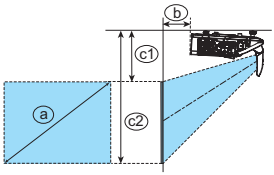
I valori indicati nella tabella sono stati calcolati per una risoluzione a schermo intero: 1024 x 768

ⓐ Formato dello schermo (diagonale) ⓑ Distanza di proiezione (± 8%) ⓒ1 , ⓒ2 Altezza dello schermo (± 8%)

• Su una superficie orizzontale



• Montato a parete o a soffitto



ⓐ Formato schermo (diagonale)		ⓑ Distanza proiettore		ⓒ1 Altezza schermo		ⓒ2 Altezza schermo	
tipo (pollici)	m	m	pollici	m	pollici	m	pollici
60	1,5	0,096	3,8	0,281	11,1	1,196	47,1
70	1,8	0,161	6,3	0,317	12,5	1,384	54,5
80	2,0	0,225	8,9	0,352	13,9	1,571	61,9
90	2,3	0,289	11,4	0,387	15,2	1,759	69,2
100	2,5	0,353	13,9	0,423	16,6	1,947	76,6

• Se il proiettore viene utilizzato a un'altitudine di circa 1600 m o superiore, impostare la VEL. VENTOLA della voce SERVIZIO nel Menu OPZ. su ALTO. Altrimenti, impostarla su NORMALE. Se il proiettore viene utilizzato con un'impostazione errata, potrebbe danneggiarsi o si potrebbero danneggiare le parti al suo interno.
• Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti. Non collocare né fissare nulla che possa bloccare l'obiettivo o i fori di ventilazione.
• Nel caso di installazione in condizioni particolari, come a soffitto o a parete, potrebbero essere necessari gli accessori di montaggio specificati (📖*21*) e l'assistenza. Prima di installare il proiettore, consultare il rivenditore per quanto riguarda l'installazione.

• Dopo l'installazione, se il proiettore è montato in un punto come il soffitto la parete, la posizione dello schermo potrebbe cambiare per effetto della flessibilità della plastica di cui è composto il corpo del proiettore. Qualora fossero necessarie ulteriori regolazioni, consultare il rivenditore o il personale di assistenza.
• La posizione dell'immagine proiettata e/o la messa a fuoco potrebbero cambiare durante la fase di riscaldamento (circa 30 minuti dall'accensione della lampada) o alla modificazione delle condizioni ambientali. Se necessario, regolare nuovamente la posizione dell'immagine e/o la messa a fuoco.
• Siccome il proiettore presenta una gittata molto corta, tenere presente che è necessario selezionare attentamente uno schermo per avere prestazioni migliori.

- Uno schermo morbido come uno schermo avvolgibile potrebbe provocare grosse distorsioni dell'immagine proiettata. Si consiglia di utilizzare uno schermo rigido come uno schermo da tavolo insieme a questo proiettore.
- Uno schermo ad alto guadagno come uno schermo a microsfere con un angolo di visione stretto non è adatto per questo proiettore. Si consiglia di utilizzare uno schermo a basso guadagno (intorno a 1,0) come uno schermo opaco con un ampio angolo di visione insieme a questo proiettore.
- Uno schermo con un motivo intrecciato potrebbe causare un effetto moiré sull'immagine proiettata, che non è un malfunzionamento del proiettore. Si consiglia di utilizzare uno schermo con meno effetti moiré insieme a questo proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Installare il proiettore in una posizione stabile e orizzontale.
►Collocare il proiettore in un luogo fresco e assicurarsi che ci sia ventilazione sufficiente. Non posizionare il proiettore davanti al flusso d'aria di un condizionatore o di un impianto similare.
►Non collocare il proiettore in nessun luogo soggetto all'umidità.
►Usare solo gli accessori di montaggio specificati dal produttore, e lasciare l'installazione e la rimozione del proiettore con gli accessori di montaggio al personale di assistenza.
⚠**CAUTELA** ►Evitare di collocare il proiettore in luoghi fumosi, umidi o polverosi.
►Posizionare il proiettore in modo da evitare che la luce sia diretta sul sensore remoto del proiettore.

NOTA • Se il proiettore viene inclinato, spostato o scosso, si potrebbe avvertire un rumore metallico dovuto allo spostamento di un'aletta di controllo del flusso d'aria all'interno del proiettore. Non si tratta di un guasto né di un malfunzionamento.

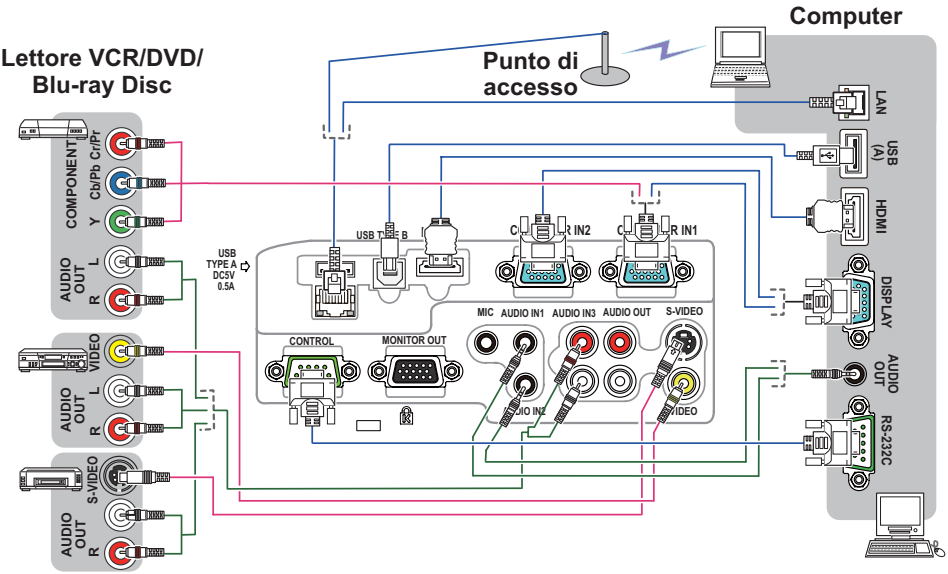
Collegamento alle periferiche

Prima di eseguire il collegamento, si prega di leggere i manuali di tutte le periferiche da collegate e di questo prodotto. Assicurarsi che tutte le periferiche siano adatte ad essere collegate a questo prodotto, e predisporre i cavi che si richiedono per eseguire il collegamento. Si prega di riferirsi alle seguenti illustrazioni per il loro collegamento.

Per i dettagli, consultare il "Manuale d'istruzioni" – "Guida operativa" e "Guide della rete". (📖 ***20, 22***)

• Quando AUTO viene selezionato per la porta **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2** in INGRESSO COMPUTER del menu IMMET, quella porta accetterà i segnali video componente.

• Per utilizzare le funzioni di rete del proiettore, collegare la porta **LAN** alla porta LAN del computer, o ad un punto di accesso collegato al computer tramite LAN wireless, utilizzando un cavo LAN.

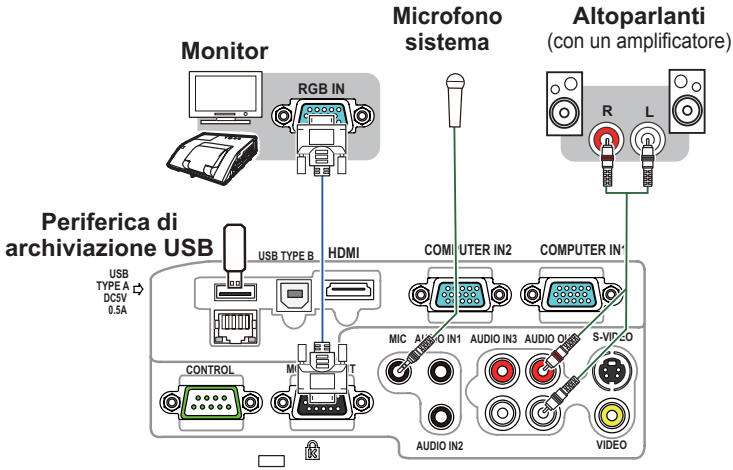


• Se si inserisce un dispositivo di archiviazione USB, come una memoria USB, nella porta **USB TYPE A** e si seleziona la porta come sorgente di ingresso, è possibile visualizzare le immagini archiviate nel dispositivo.

• È possibile collegare un microfono dinamico alla porta **MIC** tramite mini plug da 3,5 mm. In tal caso, l'altoparlante incorporato emette il suono dal microfono, anche se viene emesso il suono dal proiettore.

(continua alla pagina seguente)

Collegamento alle periferiche (continua)



ITALIANO

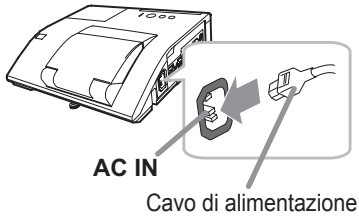
⚠**AVVERTENZA** ►Usare solamente gli accessori adatti. Altrimenti si potrebbe provocare un incendio o danni alla periferica e al proiettore.
- Usare solo gli accessori specificati o consigliati dal produttore del proiettore. Consultare il rivenditore quando l'accessorio necessario non si trova in dotazione con il prodotto o è danneggiato. Potrebbe essere regolato da qualche normativa.
- Nel caso di un cavo dotato di nucleo solo a un'estremità, collegare l'estremità dotata di nucleo al proiettore. Può essere imposto dalle normative EMI.
- Non smontare o modificare il proiettore e gli accessori.
- Non utilizzare accessori danneggiati. Fare attenzione a non danneggiare gli accessori. Disporre i cavi in modo da non calpestarli e farli rimanere impigliati.

⚠**CAUTELA** ►Non accendere o spegnere il proiettore mentre è collegato ad una periferica in funzione, salvo che non sia specificato nelle istruzioni del manuale della periferica.
►Fare attenzione a non collegare un connettore alla porta sbagliata per errore.
►Prima di collegare il proiettore a una rete, assicurarsi di ottenere il consenso dell'amministratore di rete.
►Non collegare la porta **LAN** a reti con un voltaggio eccessivo.
►Prima di rimuovere il dispositivo di archiviazione USB dalla porta del proiettore, assicurarsi di utilizzare la funzione RIMUOVERE USB sulla schermata miniatura per proteggere i propri dati.
DICHIARAZIONE ►Utilizzare i cavi con spine dritte, non a forma di L, siccome le porte d'ingresso del proiettore sono incassate.

NOTA • Se vengono prodotti dei forti feedback dall'altoparlante, allontanare il microfono dall'altoparlante stesso.
• Questo proiettore non supporta l'alimentazione plug-in per il microfono.
• La porta **COMPUTER IN1/2** può supportare anche un segnale component. L'adattatore specifi co o il cavo specifi co sono necessari per l'ingresso di un componente video al proiettore.

Collegamento dell'alimentazione

1. Collegare il connettore all'**AC IN** (ingresso AC) del proiettore.
2. Inserire saldamente il connettore nell'apposita presa. Entro un paio di secondi dopo la connessione del cavo di alimentazione, l'indicatore **POWER** si accenderà stabilmente con luce arancione.



Si prega di ricordare che quando la funzione ACCENS. DIR. è attivata, la connessione dell'alimentazione accende il proiettore.

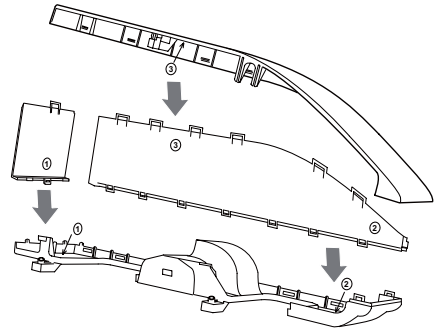
⚠**AVVERTENZA** ►Usare cautela quando si connette il cavo elettrico; in caso di collegamento errato o difettoso il proiettore potrebbe prendere fuoco e/o causare scosse elettriche.
• Utilizzare il cavo di alimentazione in dotazione al proiettore. Se questo è danneggiato, contattare il rivenditore per ottenere un nuovo cavo.
• Inserire il cavo di alimentazione in una presa con voltaggio corrispondente al cavo. La presa di alimentazione deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile. Per scollegare l'apparecchio estrarre il cavo di alimentazione.
• Non modificare il cavo di alimentazione.
DICHIARAZIONE ►Questo prodotto è anche adatto all'uso su sistemi di alimentazione IT con tensione tra le fasi di 220–240 V.

Utilizzo del coperchio per i cavi

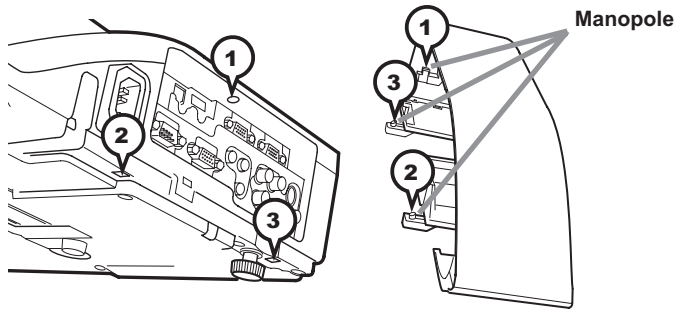
Utilizzare il coperchio per i cavi come protezione e copertura delle aree di collegamento.

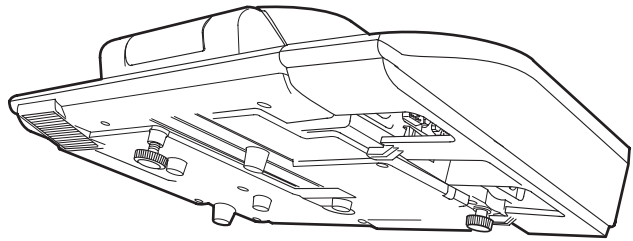
1. Prima di tutto collegare i cavi di segnale ed il cavo di alimentazione al proiettore.

2. Unire le parti come mostrato in figura e assemblare il coperchio per i cavi.



3. Inserire le tre manopole sul coperchio per i cavi nei tre fori sul proiettore come indicato in figura. Far passare i cavi attraverso i fori sul fondo del coperchio dei cavi.



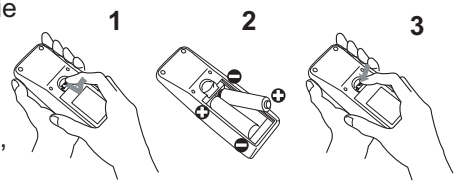


⚠**CAUTELA** ► Non stringere i cavi con il coperchio per i cavi al fine di evitarne il danneggiamento.
► Usare il coperchio per i cavi fornito in dotazione con il proiettore. Non tentare di modificare in nessun modo il coperchio per i cavi.

Preparazione del telecomando

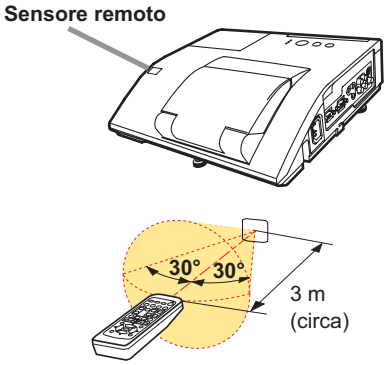
Inserire le batterie prima di utilizzare il telecomando. Se il telecomando non sembra di funzionare correttamente, sostituire le batterie. Se non si utilizza il telecomando per un lungo periodo, rimuovere le batterie dal telecomando e riporle in un luogo sicuro.

1. Rimuovere il coperchio del vano batterie afferrando l'apposito gancio.
2. Allineare e inserire due batterie AA (**HITACHI MAXELL, Part Nº LR6 o R6P**) rispettando le polarità positiva e negativa, come indicato sul telecomando.
3. Riposizionare il coperchio del vano batterie in direzione della freccia e richiuderlo.



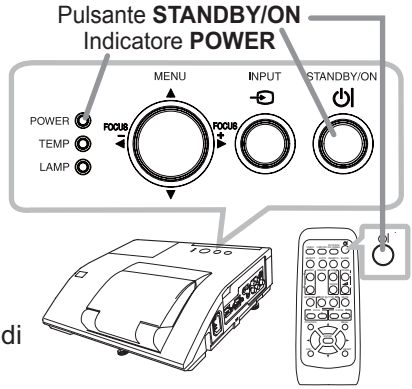
NOTA

• Se il telecomando non funziona bene provare a cambiare le batterie.
• Questo telecomando lavora congiuntamente al sensore remoto del proiettore che utilizza un raggio infrarosso (Classe 1 LED). Il sensore attivo capta il segnale del telecomando all'interno dell'angolo di 60 gradi da destra a sinistra del sensore e per 3 metri. Per maggiori dettagli consultare la Guida Operativa nel CD.
• Evitare l'esposizione dei sensori a raggi intensi. Potrebbe comportare un malfunzionamento del proiettore e del telecomando.



⚠**AVVERTENZA** ►Maneggiare le batterie con cautela e utilizzarle secondo le istruzioni. Se utilizzate in modo improprio, le batterie potrebbero esplodere, rompersi oppure perdere liquido causando incendi e/o inquinando l'ambiente circostante.
• Utilizzare solo le batterie del tipo specificato. Non utilizzare diversi tipi di batterie contemporaneamente. Non mescolare batterie usate con batterie nuove.
• Per l'inserimento delle batterie assicurarsi che la polarità sia corretta.
• Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini e dagli animali domestici.
• Non ricaricare, cortocircuitare, saldare o smontare una batteria.
• Non portare una batteria a contatto con il fuoco o con l'acqua. Conservare le batterie in un luogo fresco e asciutto, al riparo dalla luce.
• Se si osserva una perdita di liquidi dalle batterie è necessario sostituirle dopo aver ripulito la zona interessata. Se il liquido dovesse depositarsi sui vestiti o sulla pelle, risciacquare molto bene con acqua.
• Osservare i regolamenti locali in materia di smaltimento delle batterie.

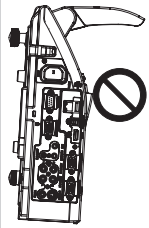
Accensione



1. Accertare che il cavo di alimentazione sia collegato saldamente e correttamente al proiettore e alla presa a muro.
2. Assicurarsi che l'indicatore **POWER** abbia una luce arancione fissa.
3. Assicuratevi che non ci sia nulla ad ostruire l'apertura dello sportellino della lente. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o il telecomando.
   Lo sportellino della lente si apre, la lampada di proiezione si accende e l'indicatore **POWER** inizia a lampeggiare in verde. Una volta raggiunta l'accensione completa l'indicatore cesserà di lampeggiare e rimarrà quindi acceso di luce verde fissa.

ITALIANO

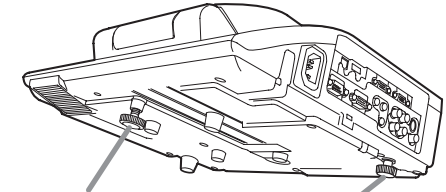
⚠**AVVERTENZA** ►Non guardare direttamente la lente o lo specchio di proiezione quando la lampada di proiezione è accesa in quanto i raggi possono causare danni agli occhi.
►Fare attenzione con le dita in prossimità dello sportellino della lente, per evitare lesioni.
►Non posizionare il proiettore in verticale con lo sportellino della lente aperto come indicato nella figura a destra. Potrebbe causare malfunzionamenti o lesioni.
►Non stazionare sotto il proiettore montato a parete o a soffitto mentre lo sportellino della lente si apre o si chiude. Inoltre, non guardare lo specchio quando lo sportellino della lente si sta aprendo o chiudendo.
►Non toccare mai lo sportellino della lente o lo specchio. Se lo specchio è rotto, l'immagine proiettata risulterà distorta. Chiudere lo sportellino della lente e contattare il rivenditore.

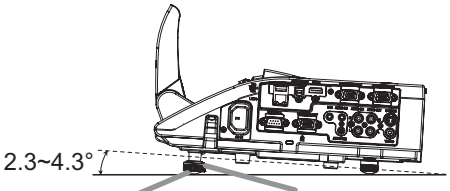


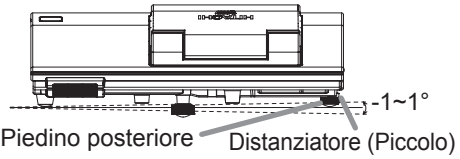
NOTA • Si raccomanda di accendere il proiettore prima delle periferiche collegate.
• Il proiettore è dotato della funzione ACCENS. DIR., che può rendere automatica l'accensione del proiettore. Per ulteriori informazioni, si prega di vedere la "Guida operativa" contenuta nel CD.

Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore

Il proiettore è dotato di un piedino anteriore per regolare l'inclinazione e di un piedino posteriore per regolare il piano orizzontale. Al momento della spedizione vengono installati dei distanziatori su ciascun piedino di sollevamento e il proiettore è in condizioni di poter solo proiettare. Se necessario, rimuovere il distanziatore in modo da poter girare manualmente il piedino di sollevamento per effettuare regolazioni più precise.



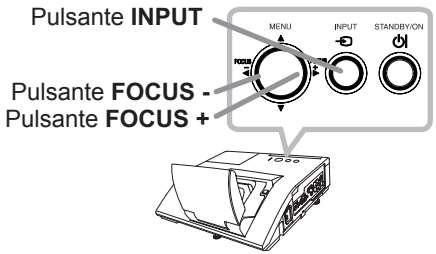


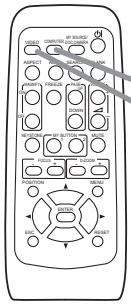


⚠**AVVERTENZA** ►Tenere i distanziatori fuori dalla portata dei bambini e dagli animali domestici. Fare attenzione affinché non ingeriscano i distanziatori. In caso di inghiottimento rivolgersi immediatamente a un medico.

NOTA • L'angolo di regolazione può essere regolato di più o meno 1° sia sul piedino Anteriore che su quello Posteriore.
• Dopo aver regolato il piedino, è possibile ripristinare lo stato in cui l'apparecchio è stato spedito, tramite un distanziatore. Installare Grande sul piedino anteriore e Piccolo sul piedino posteriore del distanziatore. Se si cambia il luogo di posizionamento del proiettore, è consigliabile conservare e riutilizzare i distanziatori.

Funzionamento



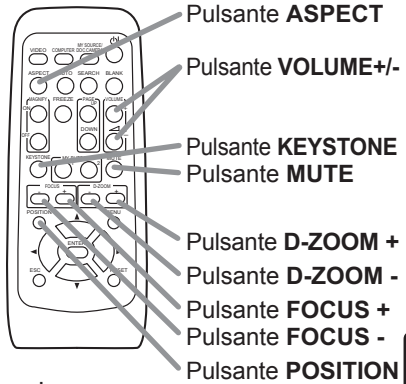


Visualizzare e scorrere le immagini

Premere il pulsante **INPUT** sul proiettore. Tutte le volte che si preme il pulsante, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso come di seguito. È anche possibile usare il telecomando per selezionare un segnale d'ingresso. Premere il pulsante **VIDEO** per selezionare un segnale d'ingresso dalla porta **HDMI**, **S-VIDEO** o **VIDEO**, oppure il pulsante **COMPUTER** per selezionare un segnale d'ingresso dalla porta **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** o **USB TYPE B**.

Messa a fuoco

Utilizzare i pulsanti **FOCUS +** e **FOCUS –** sul proiettore o sul telecomando per regolare la messa a fuoco.



Selezione del rapporto larghezza/altezza

Ogni qual volta si preme il pulsante **ASPECT** sul telecomando, cambia il rapporto larghezza/altezza dell'immagine a rotazione.

Zoom

Utilizzare i pulsanti **D-ZOOM +** e **D-ZOOM –** sul telecomando per regolare le dimensioni dello schermo.

ITALIANO

Regolare la posizione dell'immagine

Dopo aver premuto il pulsante **POSITION** sul telecomando, utilizzare i tasti ▲, ▼, ◄ e ►. Premere nuovamente il pulsante **POSITION** per concludere l'operazione.

Correzione della distorsione

Premere il pulsante **KEYSTONE** sul telecomando. Una finestra di dialogo apparirà sullo schermo per la correzione delle distorsioni.
Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare l'operazione MANUALE oppure ADATT. ESATTO e premere il pulsante ► per l'esecuzione.

MANUALE visualizza una finestra di dialogo per la correzione dell'effetto keystone.
ADATT. ESATTO visualizza una finestra di dialogo per la regolazione dell'immagine proiettata in ciascuno degli angoli e lati.

Utilizzare i tasti del cursore a seconda del dialogo, verifi cando l'immagine.
Premere nuovamente il pulsante **KEYSTONE** per concludere l'operazione.

Regolazione del volume

Servirsi dei tasto **VOLUME+/-** per regolare il volume.

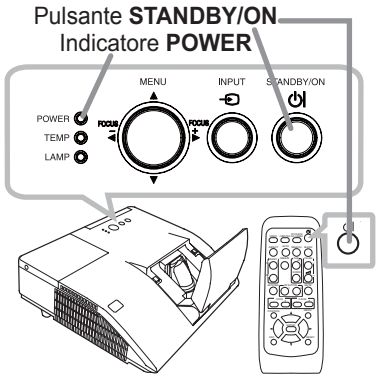
Funzione mute

Premere il pulsante **MUTE** sul telecomando. Per riattivare il suono premere il pulsante **MUTE** oppure **VOLUME+/-**.

⚠**CAUTELA** ►Se si desidera avere uno schermo bianco mentre la lampada del proiettore è accesa, utilizzare la funzione SP.VUOTO (vedere la Guida operativa). Qualsiasi altro metodo per bloccare la luce di proiezione, come il fissare qualcosa all'obiettivo o il posizionarci qualcosa davanti, potrebbe causare danni al proiettore.

NOTA • Il tasto **ASPECT** non funziona quando nessun segnale corretto è in ingresso.
• Per maggiori dettagli consultare la Guida Operativa nel CD.

Spegnimento



1. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o il telecomando. Sullo schermo compare per circa 5 secondi il messaggio “Spegnere?”.
2. Assicuratevi che non ci sia nulla ad ostruire la chiusura dello sportellino della lente. Premere di nuovo il pulsante **STANDBY/ON** mentre appare il messaggio. La lampada del proiettore si spegne e sull’indicatore **POWER** inizia a lampeggiare con luce arancione.
   Lo sportellino della lente si chiuderà subito dopo lo spegnimento della lampada. Tuttavia, per mantenere una migliore qualità dell’immagine, lo sportellino della lente si chiuderà dopo che la lampada si sarà raffreddata quando il proiettore è installato sotto-sopra, come nel caso di un’installazione su supporto a soffitto. Quindi, quando è completato il raffreddamento della lampada, l’indicatore **POWER** smette di lampeggiare e rimane acceso con luce arancione.

Non accendere il proiettore per 10 minuti o più dopo averlo spento.
Inoltre, evitare di spegnere il proiettore subito dopo averlo acceso. Tali operazioni potrebbero provocare malfunzionamenti della lampada o ridurre la durata di alcuni componenti, tra cui la lampada.

⚠**AVVERTENZA** ►Fare attenzione con le dita in prossimità dello sportellino della lente, per evitare lesioni.
►Non toccare la zona del coperchio della lampada e le feritoie di ventilazione durante o immediatamente dopo l’uso, poiché esse divengono molto calde.
►Rimuovere il cavo di alimentazione per la disconnessione totale. La presa di corrente deve essere vicino al proiettore e facilmente accessibile.

NOTA • Si raccomanda di spegnere il proiettore solo dopo aver prima spento tutte le periferiche collegate.
• Questo proiettore è dotato della funzione SPEGN. AUTO, che può rendere automatico lo spegnimento del proiettore. Per ulteriori informazioni, si prega di vedere la “Guida operativa” contenuta nel CD.

Sostituzione della lampada

Le lampade hanno una vita limitata. L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può dar luogo alla visualizzazione di immagini più scure o dalle tonalità deboli. Ciascuna lampada è caratterizzata da una diversa vita operativa, mentre a volte può succedere che esplodano o si brucino già al primo utilizzo. Si raccomanda pertanto di mantenere a portata di mano una lampada di ricambio nell'eventualità di una sostituzione prematura.A questo scopo si suggerisce di rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero di tipo della lampada.

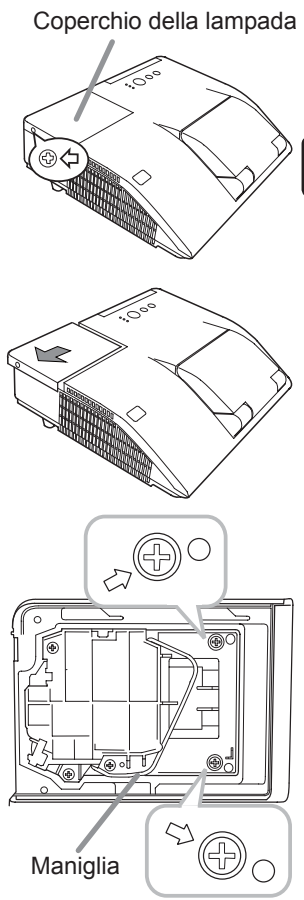
Numero tipo : DT01181

1. Spegnere il proiettore e scollegarne il cavo di alimentazione. Lasciare inoltre raffreddare la lampada per almeno 45 minuti.
2. Preparare una nuova lampada.
   Se il proiettore è montato a parete o a soffitto oppure se la lampada si è rotta, chiedere al rivenditore di sostituirla.

Nel caso di esecuzione della sostituzione personalmente, seguire la seguente procedura.

3. Allentate la vite (indicata dalla freccia) del coperchio della lampada, quindi slittate e sollevate il coperchio per rimuoverlo.
4. Allentare le 2 viti (indicate dalla freccia) della lampada e sollevare la lampada lentamente dalle maniglia. Mai allentare nessun'altra vite.
5. Inserire la lampada nuova e riavvitare saldamente le 2 viti della lampada allentate in precedenza, per bloccarla in posizione.
6. Mentre assemblate le parti intercambiabili del coperchio della lampada e il proiettore, slittate il coperchio della lampada al suo posto. Poi serrate saldamente la vite del coperchio della lampada.
7. Accendere il proiettore e azzerare il tempo della lampada mediante la funzione TEMPO LAMPADA del menu OPZ..

(1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
(2) Con il pulsante ▼/▲ selezionare nel menu MENÚ AVANZATO e premere quindi il pulsante ►.
(3) Con il pulsante ▼/▲ nella colonna di sinistra del menu selezionare OPZ. e premere quindi il pulsante ►.
(4) Con il pulsante ▼/▲ selezionare TEMPO LAMPADA e premere quindi il pulsante ►. Appare così una finestra di dialogo.
(5) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo della lampada.



⚠**CAUTELA** ►Non toccare nessuno spazio all'interno del proiettore, mentre si estrae la lampada.

NOTA • Al fine di ottenere indicazioni corrette sulla lampada si raccomanda di resettarne il tempo solamente dopo averla sostituita.

ITALIANO

Sostituzione della lampada (continua)

⚠ ALTA TENSIONE ⚠ HIGH TEMPERATURE ⚠ HIGH PRESSURE

⚠**AVVERTENZA** ►Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sottoposta a scossoni, graffiata, toccata quando è calda o se non viene sostituita quando è usurata, la lampada può rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle. Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si diffondano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio e polvere contenenti particelle fini di vetro.

►**Smaltimento della lampada:** Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non smaltire con i normali rifiuti domestici. Per lo smaltimento rispettare le disposizioni locali in tema di tutela dell'ambiente.

- Per il riciclo della lampada, fare riferimento a www.lamprecycle.org (negli USA).
- Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale oppure www.eiae.org (negli USA) oppure www.epsc.ca (in Canada).

Rivolgersi al proprio rivenditore per ottenere maggiori informazioni.

Staccare la spina dalla presa di corrente

- Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. Frammenti di vetro possono danneggiare le parti interne del proiettore oppure ferire l'utente. Non pulire pertanto il proiettore e non sostituire da soli la lampada.
- Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e non respirare il gas o le particelle fini che fuoriescono dai fori di ventilazione del proiettore. Non portare il gas a contatto con gli occhi o con la bocca.
- Prima di sostituire la lampada spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione, quindi attendere almeno 45 minuti per permettere alla lampada di raffreddarsi. Se si tocca la lampada quando è calda si corre il rischio di scottarsi e di danneggiare la lampada stessa.

- Non allentare mai le viti del proiettore, tranne quelle contrassegnate (segnate da una freccia).
- Non aprire il coperchio della lampada quando il proiettore è montato a parete o a soffitto. Infatti, se la lampadina della lampada si rompe, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra e questo potrebbe rappresentare un pericolo. Inoltre, utilizzare il proiettore in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada.
- Non utilizzare il proiettore senza il coperchio della lampada. Dopo la sostituzione della lampada, riavvitare saldamente le viti. Viti allentate possono causare danni o ferite.

- Utilizzare solo lampade del tipo specificato. L'utilizzo di una lampada non conforme alle specifiche di questo modello potrebbe provocare un incendio, danneggiare o ridurre la durata del prodotto.
- Se la lampada si guasta subito dopo il primo utilizzo, è possibile che sussistano ulteriori problemi alla rete elettrica. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza.
- Attenzione: se la lampada subisce urti o scossoni oppure è graffiata la lampadina potrebbe scoppiare durante l'uso.
- Non utillizzare la lampada quando è già usurata: potrebbe annerirsi, non illuminarsi più oppure scoppiare. Sostituire la lampada nel più breve tempo possibile se le immagini appaiono troppo scure oppure se le tonalità dei colori sembrano di scarsa qualità. Non utilizzare lampade vecchie (già usate) perché queste potrebbero rompersi.

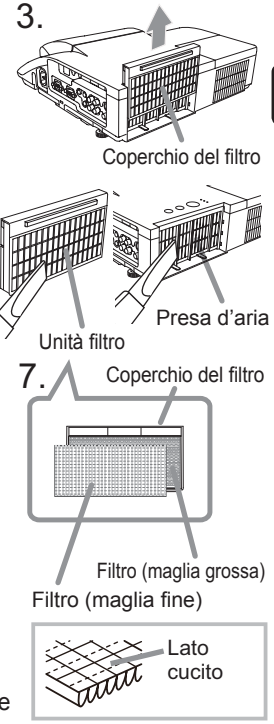
Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria

Il filtro dell'aria ha due tipi di filtri all'interno. Si raccomanda di controllare e pulire il filtro dell'aria periodicamente. Quando gli indicatori o un messaggio sollecita di pulire il filtro dell'aria, eseguire l'operazione il più presto possibile. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi. Per preparare i nuovi filtri, contattate il vostro fornitore e ditegli il seguenti numero stampato.

Numero tipo : UX37191 (Set filtri)

Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria.
Un filtro dell'aria del tipo specificato viene fornito con questo proiettore unitamente alla lampada per la sostituzione.

1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Utilizzare un aspirapolvere sopra e intorno al coperchio del filtro.
3. Far scorrere l'unità filtro verso l'alto per estrarla dal proiettore.
4. Utilizzare un aspirapolvere per pulire i fori del filtro del proiettore.
5. Estrarre il filtro a maglia fine tenendo il coperchio del filtro. Si consiglia di lasciare il filtro a maglia grossa così com'è nel coperchio del filtro.
6. Utilizzare un aspirapolvere su entrambi i lati del filtro a maglia fine, tenendolo fermo in modo che non venga aspirato. Utilizzare un aspirapolvere per l'interno del coperchio del filtro per pulire il filtro a maglia grossa. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi.
7. Riposizionare quindi il filtro a maglia fine su quello a maglia grossa, girando il lato cucito verso l'alto.
8. Inserire nuovamente l'unità filtro nel proiettore.
9. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo del filtro alla voce TEMPO FILTRO del MENU FACILE.
   (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
   (2) Con il pulsante ▼/▲ selezionare "TEMPO FILTRO" e premere quindi il pulsante ►. Appare così una finestra di dialogo.
   (3) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo di utilizzo del filtro.



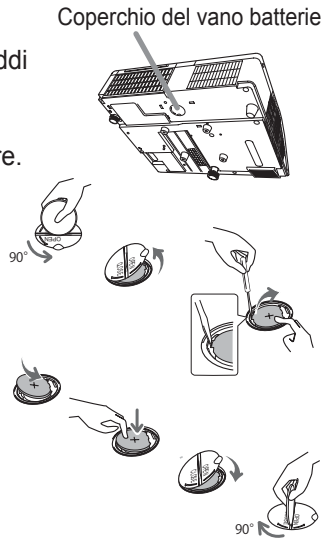
⚠**AVVERTENZA** ►Prima di eseguire la manutenzione del filtro dell'aria, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi.
► Usare solo il filtro dell'aria del tipo specificato. Non utilizzare il proiettore senza il filtro dell'aria o il coperchio del filtro. Fare ciò potrebbe causare incendi o malfunzionamento del proiettore.
► Pulire il filtro dell'aria periodicamente. Se il filtro dell'aria diviene ostruito da polvere o altro, aumenta la temperatura interna, la quale potrebbe causare incendi, ustioni o malfunzionamento del proiettore.

NOTA • Si consiglia di azzerare il tempo del filtro solo dopo la pulizia o sostituzione del filtro dell'aria, per avere una indicazione corretta riguardo il filtro dell'aria.
• Il proiettore potrebbe visualizzare il messaggio come "CONTROLLO FLUSSO ARIA" o spegnere il proiettore, per prevenire l'aumento del livello di surriscaldamento interno.

Sostituzione della batteria dell'orologio interno

Questo proiettore ha un orologio interno che utilizza una batteria. Quando la funzione orologio non funziona correttamente, provare a sostituire la batteria:

HITACHI MAXELL, numero componente **CR2032** o **CR2032H**.



1. Spegnere il proiettore e scollegarne il cavo di alimentazione. Attendere che l'apparecchio si raffreddi sufficientemente.
2. Una volta raffreddatosi sufficientemente, ruotarlo lentamente sino a rivolgerne verso l'alto il lato inferiore.
3. Ruotare il coperchio del vano batteria completamente nella direzione indicata con "OPEN" usando una moneta o simile, e tirare su il coperchio per rimuoverlo.
4. Fare leva sulla batteria usando un cacciavite a testa piatta o simile per estrarla. Mentre si fa leva sulla batteria, fare delicatamente pressione con un dito su di essa siccome potrebbe uscire dal vano.
5. Sostituire la batteria con una nuova **HITACHI MAXELL**, Parte N. **CR2032** o **CR2032H**. Far scorrere la batteria al di sotto della linguetta plastica e spingerla all'interno del vano finché non scatta in posizione.
6. Risistemare il coperchio del vano batteria, poi ruotarlo verso "CLOSE", utilizzando, ad es., una moneta.

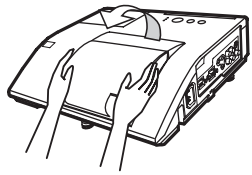
NOTA • L'orologio interno sarà inizializzato con la rimozione della batteria. Per impostare l'orologio consultare la "Guide della rete". (📖***20, 22***)

⚠**AVVERTENZA** ►Maneggiare con cura la batteria, in quanto le batterie potrebbero esplodere, rompersi oppure perdere liquido causando incendi, lesioni ed inquinamento ambientale.
• Utilizzare esclusivamente le batterie specificate e intatte. Non utilizzare batterie danneggiate, come scalfite, ammaccate, con presenza di ruggine o perdite di liquido.
• Durante la sostituzione della batteria, sostituirla con una batteria nuova.
• Se la batteria perde liquido, ripulire bene la zona con un panno. Se il liquido dovesse depositarsi sulla pelle, risciacquare immediatamente e molto bene con acqua. Se la batteria ha perso liquido nel vano portabatterie, cambiare le batterie dopo aver ripulito la parte.
• Per l'inserimento delle batterie assicurarsi che la polarità sia corretta.
• Non intervenire sulle batterie, per esempio ricaricandole o saldandole.
• Conservare le batterie in un luogo fresco e asciutto, al riparo dalla luce. Non esporre mai una batteria al fuoco o all'acqua.
• Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini e dagli animali domestici. Fare attenzione che non ingoino la batteria. In caso di inghiottimento rivolgersi immediatamente a un medico.
• Osservare le normative locali in materia di smaltimento delle batterie.

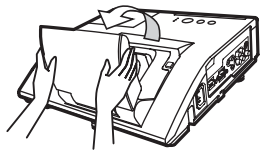
Cura dello specchio e della lente

Se lo specchio di proiezione o la lente sono incrinati, sporchi o annebbiati possono causare un deterioramento della qualità di visualizzazione. Eseguire una corretta manutenzione dello specchio e della lente, procedendo con cautela.

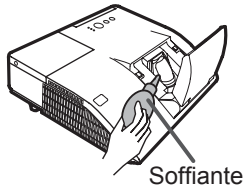
1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione dalla presa di rete. Far raffreddare il proiettore lasciandolo inutilizzato.



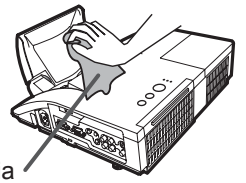
2. Lo sportellino della lente può essere aperto manualmente. Tenere entrambi i lati dello sportellino della lente ed aprirlo lentamente fino al punto di bloccaggio, contraddistinto da un suono di incastro (click).



3. Strofinare delicatamente lo specchio e le lenti con un apposito panno morbido inumidito (reperibile in commercio), prestando attenzione a non danneggiarli. Per il bordo dello specchio e della lente, che potrebbero presentarsi difficili da pulire, utilizzare un soffiante ad aria per fotocamere reperibile sul mercato.



4. Per richiudere la lente correttamente, attenersi alla seguente procedura.
   (1) Inserire il cavo di alimentazione con lo sportellino della lente aperto.
   (2) L'indicatore di alimentazione si illumina di arancione e lo sportellino della lente si chiude automaticamente. Non toccare lo sportellino della lente quando si sta per chiudere. Non lasciare che nessun oggetto blocchi lo sportellino della lente.



NOTA

• Quando si chiude manualmente lo sportellino della lente, questo potrebbe non chiudersi correttamente.
• Lo sportellino della lente potrebbe non chiudersi quando la funzione BLOCCO OBIETT. alla voce SERVIZIO nel menu OPZ. è impostata su ACCEN.RE. Per ulteriori informazioni, si prega di vedere la “Guida operativa” contenuta nel CD.

⚠ **AVVERTENZA** ►Prima di intervenire sullo specchio di proiezione e sulla lente, spengere il proiettore, scollegare il cavo di alimentazione e far raffreddare il proiettore.
►Non utilizzare l'aspirapolvere per pulire lo specchio di proiezione o la lente, potrebbero venire danneggiati.
►Non usare detergenti o prodotti chimici diversi da quelli specificati in questo manuale. Prestare particolare attenzione allo specchio e alla lente perché tali prodotti potrebbero causare gravi danni ad entrambi.

⚠ **CAUTELA** ►Fare attenzione con le dita in prossimità dello lo sportellino della lente, per evitare lesioni.

Lettura dei manuali su CD

Gli altri manuali del proiettore sono contenuti nel CD-ROM “Manuale d'istruzioni (dettagliato)” fornito in dotazione. Per usare correttamente il CD-ROM s'invita innanzi tutto a leggere le seguenti note.

■ Requisiti di sistema

Per utilizzare il CD-ROM è necessario un sistema con i requisiti seguenti.

Windows®:	Sistema operativo: Microsoft® Windows® 98, Windows® 98SE, Windows NT®4.0, Windows® Me, Windows® 2000/Windows® XP o versioni successive CPU: Processore Pentium® a 133 MHz / Memoria: 32 MB o più
Macintosh®:	Sistema operativo: Mac OS® 10.2 o versioni successive CPU: PowerPC® / Memoria: 32 MB o più
Unità CD-ROM:	Unità CD-ROM a 4 x
Schermo:	256 colori / Risoluzione di 640 x 480 punti per pollice
Applicazioni:	Microsoft® Internet Explorer® 4.0 e Adobe® Acrobat® Reader® 4.0 o versioni successive

■ Come usare il CD

1. Inserire il CD nell'unità CD-ROM del computer.

Windows®:	Dopo alcuni istanti, si apre il browser Web. Viene visualizzata la finestra di partenza.
Macintosh®:	(1) Fare doppio clic sull'icona ”Projectors”, visualizzata sulla scrivania. (2) Quando si fa clic sul file “main.html”, viene avviato il browser Web e viene visualizzata la finestra di partenza.

2. Fare prima di tutto clic sul nome del modello del proprio proiettore e poi sulla lingua che si desidera nella lista visualizzata. Il manuale d'istruzioni (dettagliato) quindi si aprirà.

⚠**CAUTELA** ►Utilizzare il CD-ROM in dotazione solo nell'unità CD del computer. Il CD-ROM è destinato solo all’uso in un PC. ASSOLUTAMENTE NONH INSERIRE IL CDROM IN UN LETTORE CD CHE NON APPARTENGA A UN COMPUTER! Inserire il CD-ROM in un lettore CD non compatibile può dar luogo a rumori molto forti che SAREBBERO CAUSA DI DANNI ALL’UDITO DELLE PERSONE O AGLI STESSI ALTOPARLANTI!

• Dopo aver usato il CD-ROM, rimetterlo nel contenitore per CD e conservarlo. Non conservare il CD esposto alla luce diretta del sole o vicino a fonti di calore elevato o in luoghi molto umidi.

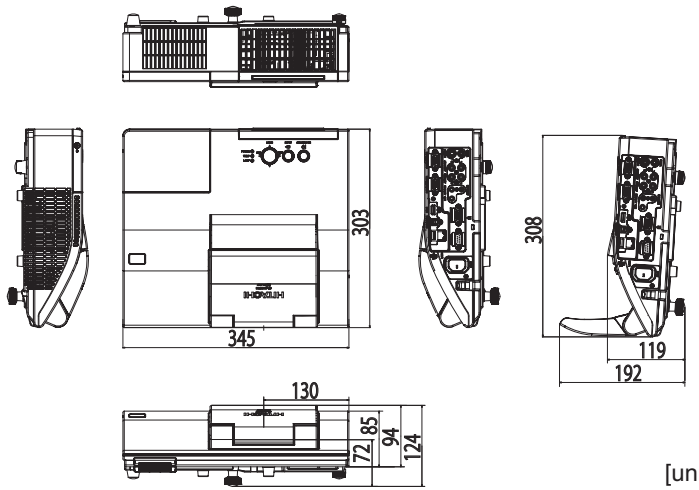
NOTA • TLe informazioni contenute nel CD-ROM sono soggette a modifiche senza preavviso.

• Si declina ogni responsabilità per impedimenti e guasti arrecati ad hardware e software del PC dovuti all’uso del CD-ROM.

• Le informazioni contenute nel CD-ROM non devono essere copiate, riprodotte o ristampate, né completamente né in parte, senza ottenere il consenso preventivo della nostra compagnia.

Dati tecnici

Articolo	Dati tecnici
Denominazione prodotto	Proiettore a cristalli liquidi
Pannello a cristalli liquidil	786.432 pixels (1024 orizzontale x 768 verticale)
Lampada	210 W UHP
Altoparlante	10 W
Alimentazione elettrica	100-120 V c.a/ 3,1A, 220-240 V c.a/ 1,6A
Potenza assorbita	100-120 V c.a: 310 W, 220-240 c.a: 300 W
Fascia di temperatura	5 ~ 35°C (Funzionamento)
Dimensione	345 (L) x 85 (A) x 303 (P) mm * Parti sporgenti escluse. Si prega di riferirsi alla seguente figura.
Peso (massa)	circa 3,8kg
Terminali	**Porta di ingresso del computer** COMPUTER IN1 .....D-sub 15 pin mini x1 COMPUTER IN2 .....D-sub 15 pin mini x1 **Porta di ustica del computer** MONITOR OUT .....D-sub 15 pin mini x1 **Porta di ingresso video** S-VIDEO .....mini DIN 4 pin x 1 VIDEO ..... RCA x1 **Porta di ingresso HDMI** HDMI .....Connettore HDMI x 1 **Porta di ingresso/uscita audio** AUDIO IN1 ..... Stereo mini x1 AUDIO IN2 ..... Stereo mini x1 AUDIO IN3 (R, L) ..... RCA x2 AUDIO OUT (R, L) ..... RCA x2 **Altro** USB TYPE A.....USB-A x 1 USB TYPE B .....USB-B x 1 CONTROL..... D-sub 9 pin x 1 LAN ..... RJ45 x 1 MIC.....Mono mini x 1
Parti Opzional	**Lampada**: DT01181 **Set filtri**: UX37191 **Accessorio di montaggio**: HAS-AW100 (Staffa per attacco al soffitto) HAS-203L (Adattatore di fissaggio per soffitti più bassi) HAS-P100 (Adattatore di fissaggio per soffitti più alti) **Telecomando laser**: RC-R008 * Per ulteriori informazioni, si prega di contattare il vostro rivenditore.



[unit: mm]

ITALIANO

Risoluzione dei problemi
- Garanzia e servizio post-vendita

All'eventuale verificarsi di una condizione anomala (emissione di fumo o di odore anomalo oppure produzione di rumore) si raccomanda di spegnere immediatamente il proiettore.
S'invita quindi, innanzi tutto, a consultare la sezione “Risoluzione dei problemi” de “Guida operativa” e “Guide della rete”, e attuare quindi i rimedi ivi suggeriti.
Se in questo modo non si riesce a risolvere il problema, contattare il rivenditore o il centro di assistenza. In questo modo verrà comunicata all'utente quale condizione di garanzia è possibile applicare.
Si prega di controllare il seguente sito web dove è possibile trovare le informazioni più recenti per questo proiettore.

Informazioni sui prodotti e manuali :	**http://www.hitachi-america.us/digitalmedia**
Informazini sul prodotto :	**http://www.hitachidigitalmedia.com**
Download manuali :	**http://www.hitachiserviceeu.com/support/guides/userguides.htm**

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale.
• E’ vietata la riproduzione, la trasmissione o l’utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

Informazioni sui marchi commerciali
• Mac®, Macintosh® e Mac OS® sono marchi di fabbrica depositati di Apple Inc.
• Pentium® è un marchio di fabbrica depositato di Intel Corp.
• Adobe® e Acrobat®, Reader® sono marchi di fabbrica depositati di Adobe Systems Incorporated.
• Microsoft®, Internet explorer®, Windows®, Windows NT® e Windows Vista® sono marchi di fabbrica depositati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.
• PowerPC® è un marchio di fabbrica depositato di International Business Machines Corporation.
• HDMI, il logo HDMI, e High-Definition Multimedia Interface sono marchi o marchi registrati di HDMI Licensing LLC. negli Stati Uniti e in altri paesi.
• Blu-ray Disc™ e Blu-ray™ sono marchi registrati della Blu-ray Disc Association.
Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi titolari.

Accordo di licenza dell'utente finale per il software del proiettore
• Il software del proiettore è costituito da diversi moduli software indipendenti, su ognuno dei quali sussiste il nostro copyright e/o i copyright di terzi.
• Assicurarsi di leggere l'“Accordo di licenza dell'utente finale per il software del proiettore”, che è un documento separato. (nel CD)

NOTE • The information in this manual is subject to change without notice. • The manufacturer assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. • The reproduction, transfer or copy of all or any part of this document is not permitted without express written consent.

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet dechangements sans avertissement préalable. • Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel. • La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

HINWEIS • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. • Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler. • Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

NOTA • La información de este manual puede sufrir modificaciones sin previo aviso. • El fabricante no asume ninguna responsabilidad por los errores que puedan aparecer en este manual. • No está permitida la reproducción, transmisión o utilización de este documento ni de su contenido sin autorización expresa por escrito.

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso. • Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale. • E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

MERK • Informasjonen i denne håndboken kan endres uten varsel. • Produsenten påtar seg intet ansvar for eventuelle feil som fremkommer i denne håndboken. • Reproduksjon, overføring eller bruk av dette dokumentet eller deler av det, er ikke tillatt uten uttrykt skriftlig tillatelse.

OPMERKING • De informatie in deze handleiding kan zonder voorafgaande kennisgeving veranderd worden. • De fabrikant neemt geen enkele verantwoordelijkheid voor de eventuele fouten in deze handleiding. • Reproductie, overdracht of het gebruik van dit document is niet toegestaan, zonder uitdrukkelijke toestemming van de betreffende partij.

NOTA • As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.
• O fabricante não se responsabiliza por quaisquer erros que possam surgir neste manual.
• A reprodução, transmissão ou utilização deste documento ou do seu conteúdo não é permitida sem autorização expressa por escrito.

通知事项 • 本书中刊载的内容有可能不经预告而发生变更。• 本产品的制造者对本书中的刊载错误不负任何责任。• 未经允许请勿复制、转载和使用本书的部分或全部内容。

알림 • 본서에 기재되어 있는 내용은 예고 없이 변경하는 일이 있습니다 . • 본제품의 제조자는 , 본서에 있어서의 기재 오류에 대해서 일절의 책임도 지지 않습니다 . • 본서 내용의 일부 혹은 전부를 무단으로 복사하거나 전재하여 사용하는 것을 절대 금합니다 .

NOTERA • Informationen i denna bruksanvisning kan komma att ändras utan förvarning. • Tillverkaren påtar sig inget ansvar för eventuella fel i denna bruksanvisning. • Återgivning, översändande eller användning av detta dokument eller dess innehåll är inte tillåten utan uttrycklig skriftligt medgivande.

ПРИМЕЧАНИЕ. • Содержание данного руководства может изменяться без предварительного уведомления. • Производитель не несет ответственности за ошибки в данном руководстве.
• Воспроизведение, передача и использование данного документа или его содержания запрещено без письменного разрешения.

HUOM! • Tämän ohjekirjan tiedot voivat muuttua ilman eri ilmoitusta. • Valmistaja ei ota mitään vastuuta ohjekirjassa mahdollisesti olevista virheistä. • Dokumentin tai sen sisällön jäljentäminen, siirto tai käyttö ei ole sallittua ilmannimenomaista kirjallista valtuutusta.

UWAGA • Informacje podane w tym podręczniku mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. • Producent nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne błędy w podręczniku. • Powielanie, przesyłanie lub inne wykorzystanie tego dokumentu lub jego treści nie jest dozwolone bez wyraźnej pisemnej zgody.

HITACHI
Inspire the Next

Hitachi America, Ltd.
Digital Media Division
900 Hitachi way, Chula Vista
CA 91914-3556 USA CANADA
Tel: +1 -800-225-1741
Fax: +1 -619-591-5418
► http://www.hitachi-america.us/digitalmedia

Hitachi Europe Ltd., Consumer Affairs Department
PO Box 3007
Maidenhead
Berkshire SL6 8ZE UNITED KINGDOM
Tel: 0844 481 0297
Email: consumer.mail@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.S., Digital Media Group
31 bis rue du 35ème Régiment de l'aviation
ZAC DU CHENE, 69500 BRON FRANCE
Tel: 047 281 9336
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

Hitachi Europe GmbH
Am Seestern 18
40547 Düsseldorf GERMANY
Tel: 211-5283-808
Fax: 211-5283-809
Hotline: 0180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: Service.germany@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.
364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens GREECE
Tel: 210 6837200
Fax: 210 6835694
Email: dmgservice.gr@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.r.l.
Via T. Gulli, 39
20147 MILANO ITALY
Tel: +39 02 2570094
Fax: +39 02 25712029
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.
Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona SPAIN
Tel: 0034 934 092 5 50
Email: garantias@ltr-hitachi.es

Hitachi Europe AB
Frösundaviks Alle 15
169 29 Solna SWEDEN
Sweden Tel: +46 856 27 1100
Finland Tel: +358 10 8503 085
Norway Tel: +47 9847 3898
Denmark Tel: +45 43 43 6050
Email: rma.nordic@hitachi-eu.com

Hitachi Australia Pty Ltd.
Level 3, 82 Waterloo Road
North Ryde N.S.W 2113 AUSTRALIA
Tel: +61 -2-9888-4100
Fax: +61 -2-9888-4188
► http://www.hitachi.com.au

Hitachi (Hong Kong), Ltd.
18/F., Ever Gain Centre, 28 On Muk Street.,
Shatin, N.T. HONG KONG
Tel: +852 -2113-8883
Fax: +852 -2783-8535
► http://www.hitachi-hk.com.hk

Hitachi Sales (Malaysia) Sdn. Bhd.
Lot 12, Jalan Kamajuan, Bangi Industrial Estate,
43650 Bandar Baru Bangi, Selangor Darul Ehsan
MALAYSIA
Tel: +60-3-8911-2670
Fax: +60 -3-8926-3013
► http://www.hitachiconsumer.com.my

Hitachi Home Electronics Asia (S) Pte. Ltd.
438A Alexandra Road #01-01/02/03
Alexandra Technopark, 119967 SINGAPORE
Tel: +65 -6536-2520
Fax: +65 -6536-2521
► http://www.hitachiconsumer.com.sg

Hitachi Sales Corp. of Taiwan
2nd Floor, No.65, Nanking East Road, Section 3,
Taipei 104 TAIWAN
Tel: +886-2-2516-0500
Fax: +886-2-2506-1053
► http://www.hsct.com.tw

Hitachi Sales (Thailand), Ltd.
994, 996 Soi Thonglor, Sukhumvit 55 Rd.,
Klongtonnua, Vadhana, Bangkok 10110
THAILAND
Tel: +66 -2381-8381-98
Fax: +66 -2391-0210, +66 -2391-0021
► http://www.hitachi-th.com

Hitachi Consumer Electronics Co.,Ltd.
292 Yoshida-cho, Totsuka-ku
Yokohama 244-0817 JAPAN
Tel: +81-45-415-2625
Fax: +81-45-866-5821
► http://www.hitachi.co.jp/proj/